Revista Oficial

Dreamcast™

Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Año I - Número 1 - 975 ptas - 5'86 €



Los primeros bombazos

Sonic Adventure
ShadowMan
Worldwide Soccer
Crazy Taxi
Virtua Striker 2

Guía Completa

Llega al final de Blue Stinger

Reportaje

Todos los juegos que puedes comprar estas Navidades

Internet

Visita las mejores páginas web de fútbol

SOUL CALIBUR
Un juego que hará historia

DREAMON VOL.4: INCLUYE 4 DEMOS JUGABLES y 6 VÍDEOS CON LAS ÚLTIMAS NOVEDADES PARA DREAMCAST

F-1 WGP • TOY COMMANDER • SUZUKI ALSTARE RACING • SNOW SURFERS


Feliz
Dreamcast
y próspero
siglo nuevo
Dreamcast


Enero del 2000. Una fecha inmejorable para regalarse una Dreamcast y,
de esta forma, entrar con muy buen pie en el nuevo milenio...
Bueno, vale... ya sabemos que eso de que empieza un nuevo siglo y
un nuevo milenio es una simple cuestión de marketing, y que en
realidad el siglo XXI y el tercer milenio empezarán el día 1 de enero
del año 2001, pero tenemos que reconocer que la emoción nos
desborda al pensar que vamos a comenzar un año tan mítico
como es el 2000 con una Dreamcast en nuestras manos.
¡Ah, y leyendo la Revista Oficial Dreamcast!
En fin, lo dicho, que desde el número 1 de
nuestra revista queremos felicitaros a todos
el año (o el siglo, o el milenio, o lo que
sea...) y sobre todo, desearos la mayor
de la diversiones con vuestra recién
estrenada consola.
Esperamos, además, que esta
publicación que hemos creado
expresamente para vosotros
resulte de vuestro agrado,
y que hayamos
conseguido ganarnos
vuestra confianza para
poder seguir compartiendo
durante mucho, mucho
tiempo, la pasión que nos
une, la pasión por
Dreamcast.
Dreamcast
POWER
OPEN

Staff

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Javier Abad
Francisco Javier Mariscal y Oscar Lera
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Nacho García y Valentín Sánchez
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Robert Sandmann
Editora del Área de Informática: Mamen Perera
Directores de División:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico Financiero:
Rodolfo De la Cruz
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID: Jefa de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Diana Chicot
E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta 28020 Madrid
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2ª A. 46002 Valencia
Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla
C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN:
C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta 28020 Madrid
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA
C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid.
Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI
Depósito Legal: M-41509-1999

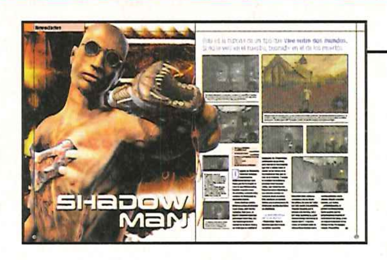


Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



Sumario

número 1 - enero 2000

















Este mes, en nuestro GD-Rom:



Demos Jugables:

▶ F-1 World Grand Prix



Ponte al volante de este simulador para sentir toda la emoción de la fórmula 1. Ahora puedes conducir los bólidos reales del mundial por circuitos que reproducen curva a curva a los verdaderos.

▶ Toy Commander Xmas Edition



Los programadores de «Toy Commander» quieren felicitarte la Navidad, y por eso te regalan esta fase exclusiva, que no está incluida en el juego. Ayuda a Papá Noel a encontrar dónde están sus regalos.

▶ Suzuki Alstare Extreme Racing



Los aficionados a la velocidad tienen una buena ocasión para ponerse a mil por hora sobre el asiento de las motos de Ubi Soft. Pero ponte el casco antes de jugar, porque las caídas también están a la orden del día.

▶ Snow Surfers



El mejor viaje que se puede hacer en estas fechas tiene como destino una estación de esquí con las pistas repletas de nieve. Allí puedes disfrutar con las acrobáticas piruetas de los surferos de Sega.

Vídeos:

- ▶ Worldwide Soccer 2000
- ▶ Evolution
- ▶ Soul Fighter
- ▶ Crazy Taxi
- ▶ Metropolis Street Racer
- ▶ Zombie Revenge

Primeras imágenes de Soul Reaver

La historia del vampiro Raziel, cada vez más cerca

El mes pasado saltó la noticia: Eidos había confirmado que la versión de «Legacy of Kain: Soul Reaver» para Dreamcast estaba en marcha. Ahora, apenas tres semanas después, por fin tenemos en nuestro poder las primeras capturas del juego, que muestran un aspecto inmejorable.

Como sabéis, el argumento de esta aventura se centra en la atormentada existencia de Raziel, un vampiro que fue condenado al dolor eterno por desafiar a Lord Kain, su señor, y que ahora persigue vengarse de él por cualquier medio.

La terrorífica ambientación de «Soul Reaver» ya gustó en las anteriores versiones para PC y PlayStation, pero es ahora cuando los extensos mundos en los que se desarrolla el juego van a alcanzar su expresión más impactante, gracias a la superior resolución gráfica que puede proporcionar Dreamcast.

En estas imágenes podéis comprobar también que algunas escenas tendrán un importante componente "gore", por lo que el juego no estará recomendado para mentes cándidas que se escandalicen fácilmente.

«Soul Reaver» todavía no tiene fecha de salida confirmada, pero es de esperar que esté listo en los primeros meses del 2.000.









«Legacy of Kain: Soul Reaver» puede convertir al vampiro Raziel en uno de los personajes más importantes del nuevo año en Dreamcast. Su cuidadísimo argumento llegará acompañado de unos gráficos mejorados respecto a las versiones para otras plataformas.

DEADLY SKIES

Un simulador de combates aéreos, primer juego de Konami para Dreamcast



El numero de compañías que programan juegos para Dreamcast, sigue incrementándose día a día. En esta ocasión le ha tocado el turno a Konami, una de las grandes, que con «Deadly Skies» nos va a poner a pilotar cazas reales en diferentes misiones de combate aéreo.

El lanzamiento de este título está previsto para febrero o marzo del 2.000, así que en los próximos números de la revista os daremos más información sobre él.

Ahora, esperemos que Konami se decida a lanzar también «Castlevania Resurrection» o esa versión de «Metal Gear Solid» de la que corren tantos rumores.

Los diez magníficos

Estos son los juegos para Dreamcast más vendidos en España hasta el día 10 de diciembre:

1. House of the Dead 2 (+ pistola)	6. Speed Devils
2. Soul Calibur	7. Ready 2 Rumble Boxing
3. Sonic Adventure	8. Worldwide Soccer 2000
4. Sega Rally 2	9. House of the Dead 2
5. Blue Stinger	10. Power Stone

Datos facilitados por Centro Mail.

Infogrames adquiere el control de GT Interactive

Infogrames sigue creciendo. Ahora acaba de anunciar que ha llegado a un acuerdo para adquirir el control de GT Interactive (GTI), gracias a una inversión total de 22.000 millones de pesetas nada menos.

Como resultado de esta operación, la compañía francesa va a poder ampliar su ya extensa oferta de productos con licencias de GTI tan exitosas como «Abe's Odyssey», «Driver» o «Duke Nukem».

Como nosotros siempre tiramos para casa, estamos deseando saber si alguno de esto títulos verán la luz en Dreamcast próximamente.

Y por cierto, la que parece ir a buen ritmo es la versión de «V-Rally». A ver si el mes que viene podemos enseñaros algo...

INFOGRAMES

El efecto Shenmue

Llegan excelentes noticias de Japón: «Shenmue» estará en la calle el 29 de diciembre, meses antes de lo previsto



Las noticias que cada mes genera la fecha de lanzamiento de «Shenmue» en Japón nos siguen teniendo al borde de un ataque de nervios.

En principio estaba previsto que el juego saliese el pasado mes de octubre, después nos llevamos el disgusto de nuestra vida con el anuncio de que se retrasaba hasta la primavera del 2.000, y ahora Sega of Japan nos ha vuelto a subir el ánimo por las nubes: «Shenmue» se pondrá a la venta en el país del sol naciente el próximo 29 de diciembre.

Ya podemos dar todos saltos de alegría, porque no es descabellado pensar que cuanto antes lo tengan los nipones, antes llegará a las consolas occidentales.

El notición ha desencadenado todo tipo de efectos en Japón, donde llegó incluso a revolucionar la Bolsa de Tokio y el índice Nikkei ése: las acciones de Sega subieron 100 puntos al conocerse el adelanto (como veis, hasta noticias económicas os damos).

Por otra parte, también están comenzando a aparecer ya las primeras ofertas de promoción. Un ejemplo: la cadena de alquiler de videojuegos "Tsuyata" tiene pensado ofrecerle a todos sus socios la posibilidad de llevarse en préstamo, durante ocho días y sin que les cueste un solo yen, una Dreamcast con un GD-Demo de «Shenmue».

Seguro que todos los afortunados que participen en la promoción acabarán comprándose consola y juego, porque estamos hablando de la que todos esperan que sea la mayor aventura de la historia. No en vano, Sega prevé vender 1 millón de unidades de aquí a marzo en Japón. Y si se deciden a traerlo pronto a España, que vayan añadiendo nuestra copia.

versión

Dave Perry, presidente de Shiny Entertainment, ha confirmado que él mismo está al frente de los trabajos que su compañía está llevando a cabo para trasladar la aventura **«MESSIAH»** a nuestra consola.

Premio para Dreamcast

Time Digital elige "Máquina del Año" a la consola de Sega



La revista norteamericana Time Digital ha nombrado a Dreamcast como la "Mejor Maquina del 99", por delante de los reproductores de MP3 y de la última generación de vídeos domésticos.

El premio cobra mayor valor porque ha sido el resultado de una encuesta vía e-mail, en la que la gran mayoría de los consultados mostraron su apoyo a la nueva consola de Sega.

http://www.pathfinder.com/time/digital

¿VF4?

Yu Suzuki, el creador de «Shenmue», ha hecho unas declaraciones a la prensa japonesa en las que confirma que está trabajando en un nuevo juego de lucha que lleva un 4 en su título.

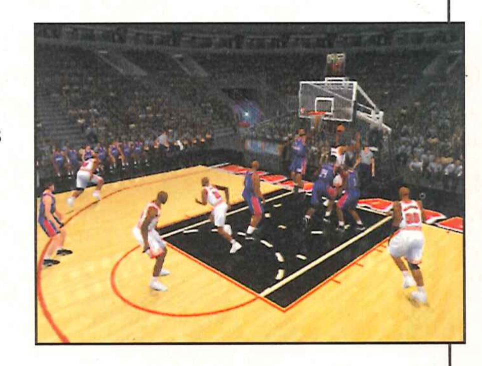
Parece claro que se estaba refiriendo a **«VIRTUA FIGHTER 4»**, e incluso es posible que el juego aparezca antes de lo esperado. Se comenta que podría llega a principios del nuevo año.

El mejor baloncesto del mundo

Nuestra cita con «NBA 2000» será en febrero

La última joya de la factoría Sega Sports está a punto de llegar a España. Se trata de «NBA 2.000», un simulador que, por las imágenes que Sega ha enseñado hasta ahora, cuenta con todas la papeletas para convertirse en el mejor juego de baloncesto que haya aparecido nunca en una consola.

La pantalla que os mostramos aquí ya apunta alto, pero cuando veáis cómo están animados estos jugadores os sentiréis transportados directamente a la mejor liga del mundo. Palabra.



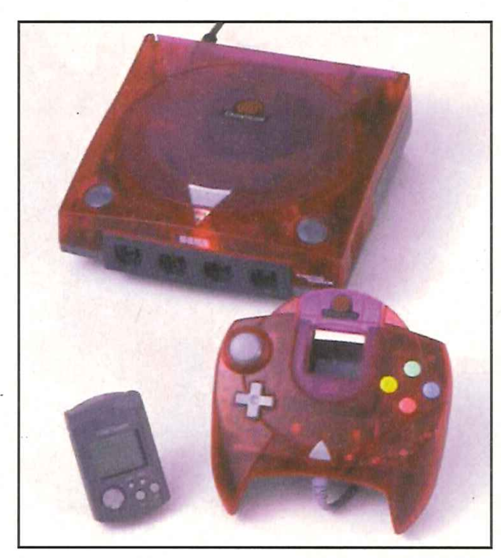
Dreamcast de RE: Code Veronica

Edición limitada para celebrar el lanzamiento del juego

Estos japoneses, aunque quisieran, no podrían dejar de sorprendernos. De piedra nos hemos quedado cuando hemos visto el diseño de las dos ediciones limitadas de Dreamcast que van a salir a la venta en Japón el 3 de febrero junto con el esperadísimo «Resident Evil: Code Veronica».

La primera es la que os mostramos aquí a la derecha. Se trata de la versión de Claire, en color rojo transparente, de la que saldrán a la venta nada más que 1.800 unidades.





La segunda, en color azul oscuro también transparente, será la versión "S.T.A.R." (izquierda). Su edición, más que limitada, será casi exclusiva, pues sólo se van a producir 200 unidades.

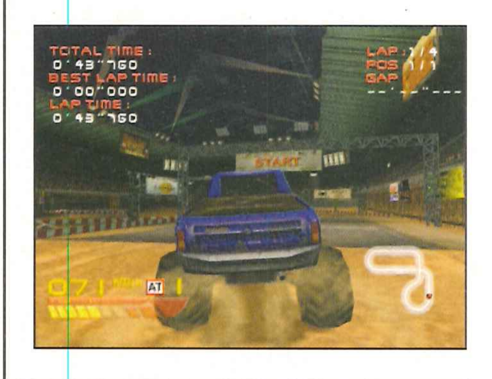
Si os consideráis en el selecto grupo de los consoleros más fanáticos de la serie «Resident Evil», ya sabéis dónde hacer un viajecito en febrero...

Carreras a lo bestia

Pista libre para los vehículos de «4 Wheel Thunder»

Los aficionados a los carreras todo-terreno también van a encontrar un título a su medida en Dreamcast. Se llamará «4 Wheel Thunder», viene con la firma de Kalisto, y está previsto que salga a la calle el próximo mes de marzo.

El juego nos permitirá conducir "big foots", boogies, jeeps y otros vehículos del mismo estilo, con los que participaremos en emocionantes carreras al aire libre y también en pabellones cubiertos repletos de público. Pronto os daremos más noticias sobre él.



Un puzzle made in Japan

«Chu Chu Rocket», nuevo líder en las listas de ventas niponas



Dreamcast ya ha conseguido colocar a uno de sus juegos en el puesto número 1 de las listas de ventas japonesas.

Lo que no pudieron alcanzar títulos de tanto renombre como «Sonic Adventure» o «Soul Calibur» lo ha logrado «Chu Chu Rocket», un simpático y disparatado puzzle de esos que tanto gustan a nuestros amigos japoneses.

En su primera semana a la venta, se han vendido nada más y nada menos que 35.000 copias del juego, con lo cual ha desbancado al mismísimo «Chrono Cross», un excelente RPG de Square para PlayStation.

Claro, que «Chu Chu Rocket» ha sido programado por el Sonic Team, y con unos padres así seguro que es una auténtica bomba de adicción.





Namco

La compañía japonesa, creadora del incomparable «**SOUL CALIBUR**», ha anunciado que tiene previsto lanzar dos o tres títulos al año para Dreamcast, con un intervalo de pocos meses entre cada uno. Lo que todavía no sabemos es cuál será el próximo...



Crecen los rumores sobre

QUAKE III

¿Habrá versión para Dreamcast?



Uno de los rumores más atractivos que hemos leído últimamente en Internet asegura que «Quake III Arena» será convertido para Dreamcast aprovechando las funciones Online de la maquina de Sega. Según se comenta, serían Activision y la propia Sega las encargadas de programarlo, utilizando la licencia concedida por ID para disponer del motor del juego.

Pero ahí no queda la cosa, porque lo más espectacular es que podría ser posible que usuarios de Dreamcast jugasen partidas contra otras personas que estuviesen utilizando un PC.

Para poneros en antecedentes, os diremos que «Quake III» es un titulo al que únicamente se puede jugar en partidas multijugador a través de Internet. El juego nos otorga el control de un guerrero totalmente personalizable (incluso le podemos poner nuestro careto), para enfrentarlo a otros jugadores en un modo de juego "Deathmatch", que no es otra cosa que un todos contra todos, donde gana quien mas frags (muertes) consigue.

Otras variantes incluyen también el juego por equipos divididos en dos bandos, donde debemos capturar la bandera enemiga instalada en la base contraria y trasladarla bajo una lluvia de fuego cruzado hasta nuestra propia base.

Feliz cumpleaños Dreamcast

Primer aniversario del lanzamiento en Japón



Dreamcast cumplió su primer año de vida en Japón el pasado 28 de noviembre (¡que jovencita es!), y Sega no dejo escapar la oportunidad de celebrarlo con un fiestorro de aquí te espero al que asistió mucha gente guapa de ojos rasgados, y en el que hubo competiciones de diferentes juegos.

También se hizo balance de este primer año de andadura, y la verdad es que las cifras hablan por sí solas. Ya hay nada menos que 1,4 millones de consolas vendidas. Además, el numero de juegos disponibles por aquellas tierras asciende a 100 (25 de Sega y 75 firmados por "third parties").

Pues lo dicho, que cumpla muchos más, y que siga haciéndonos pasar tan buenos ratos.

Otra compañía que se nos une

Ya es oficial: CodeMasters programará para Dreamcast

Buenas noticias para el planeta Dreamcast. CodeMasters ha firmado recientemente un acuerdo con Sega por el que programará juegos para su consola blanca.

La compañía británica, creadora de títulos de velocidad tan emblemáticos para PlayStation como «Colin McRae Rally», «Micro Machines» o «Toca Touring Car», ha anunciado que tiene previstos varios lanzamientos para el 2000.

No han tardado mucho en oírse los primeros cuchicheos apuntando a que uno de esos títulos podría ser «Colin McRae Rally 2», y aunque todavía no hay nada oficial, la posibilidad nos suena a gloria.

Días de Zombies

Peligro: una oleada de muertos vivientes amenaza tu Dreamcast

Estas dos pantallas pertenecen a «Zombie Revenge», un juego de Sega que va a ser el responsable de que un montón de cadáveres revoltosos viajen de los salones recreativos directamente a vuestra consola.



Este es un aviso urgente. Si tenéis una Dreamcast en casa, corréis un grave peligro: decenas de muertos han salido de sus tumbas y se disponen a invadir vuestra consola. Será mejor que cerréis puertas y ventanas a cal y canto, porque nadie que juegue con la máquina de Sega puede sentirse a salvo en estos días.

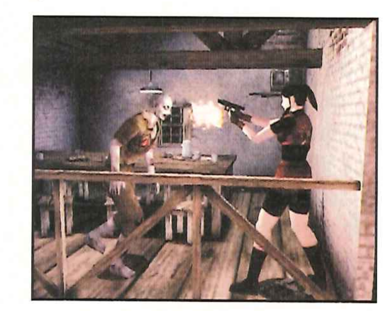
Las primeras noticias de este terrible fenómeno surgieron nada más ponerse a la venta la consola. El éxito de «The House of the Dead 2», que se ha colocado en los primeros lugares de las listas de ventas, ha provocado que los zombies se cuelen en miles de hogares españoles, donde jugones indefensos luchan a disparo limpio para conseguir que vuelvan al agujero de donde nunca debieron salir.

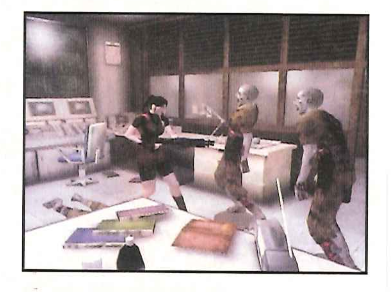
Pero lo peor de todo es que el fenómeno no ha hecho más que comenzar. Como en las peores profecías de Nostradamus, la llegada del 2.000 va a provocar el despertar de un verdadero ejército de fiambres. Los veréis por decenas en «Resident Evil 2», una obra maestra del género de terror que Capcom ha versionado para Dreamcast y que tiene prevista su aparición en las primeras semanas del nuevo año.

Por si fuera poco, casi al mismo tiempo llegará también «Zombie Revenge», un beat´em up de Sega basado en una recreativa del mismo nombre en el que os tendréis que enfrentar a un ejército de resucitados en incesantes combates cuerpo a cuerpo. Esperadlo para febrero.

Para cerrar el macabro círculo, de la mano de Capcom llegará más adelante «Resident Evil: Code Veronica». En este nuevo capítulo de su clásica serie, que sitúa la acción cronológicamente justo después de la segunda parte del juego, la carne putrefacta de los zombies volverá a poneros los pelos de punta.

Quedáis avisados. No salgáis de casa, no abráis la puerta y sobre todo, tened mucho cuidado con los juegos que os compráis. Porque estos cuatro títulos que os acabamos de mencionar pueden llegar a ser terroríficamente...divertidos.







«Resident Evil: Code Verónica»

¡¡GRAN COMBATE!!

Un juego ultra rápido, con combos que harán sangrar tus narices; ataques especiales y montones de movimientos que indican que Capcom es el rey de este género.

MARVEL® COMICS

MARVEL® VS. CAPCOM® CLASH OF SUPER HEROES™ EX EDITION

Marvel Vs Capcom ofrece 5 perversos y variados modos de juego incluyendo Arcade, Versus, Entrenamiento, Supervivencia y Fiebre Cruzada; un singular combate de un equipo de 4 jugadores con un resultado de completo caos que es exclusivo para Dreamcast. Juega 15 super personajes humanos de los famosos universos Capcom y Marvel. El Hombre Araña contra Mega Man; Strider contra el Capitán América o selecciona uno de los 20 personajes.



CAPCOM®

Hermosilla, 46. 2º dcha – 28001 Madrid – Tel: 91 578 13 67 – www.virgin.es

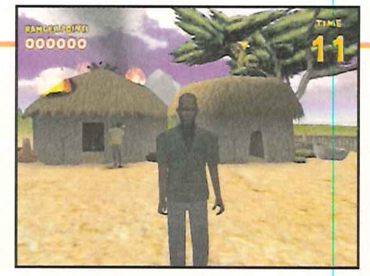


La cacería virtual

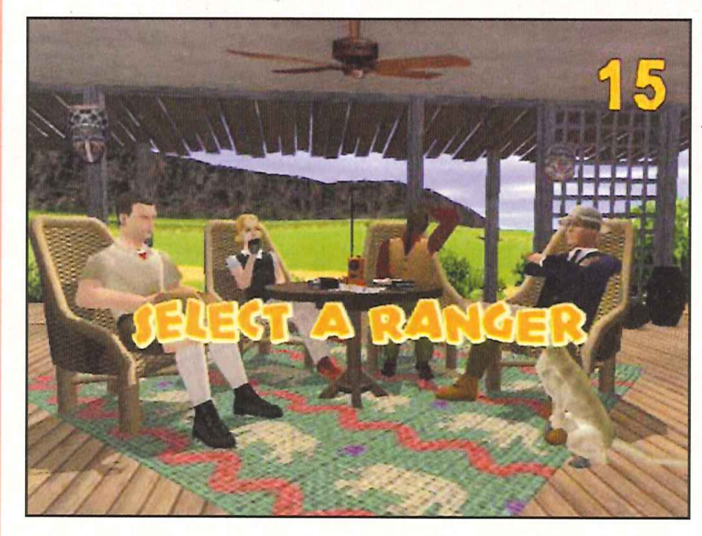
Así es «Jambo Safari», la última locura de Sega.







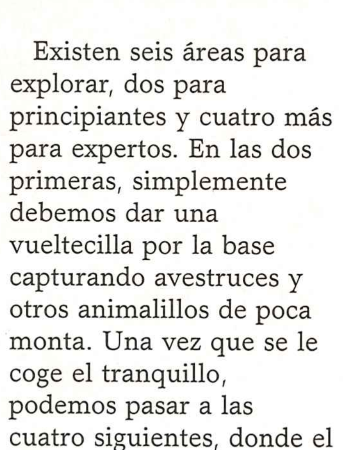




Estos son los cuatro protagonistas que podréis elegir para comenzar la partida. Cada uno de ellos tiene unas características propias, y utilizan tácticas diferentes. Con el Ranger "moreno", por ejemplo, puedes ir al poblado de su tribu para pedir consejo.

«Jambo Safari» es la última gran idea de Sega para seguir con la supremacía absoluta en el terreno de las recreativas.

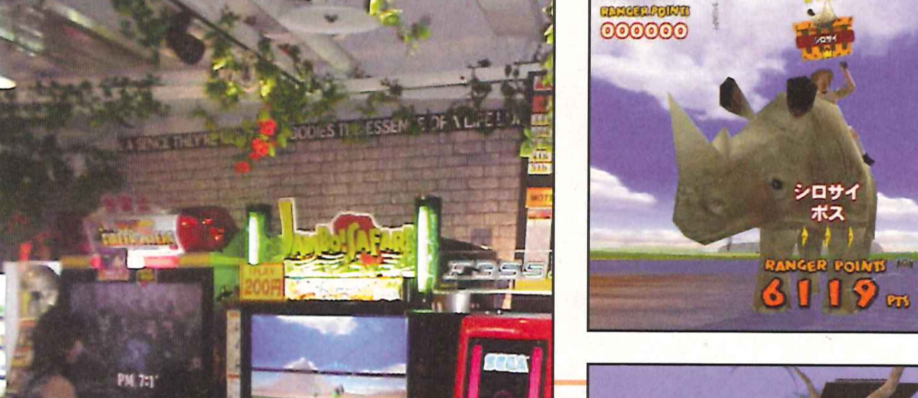
En este arcade, nuestra misión consiste en conducir un jeep por las vastas llanuras de África Central, y capturar todos los animales que podamos. La mecánica consiste en lanzarles una red hasta inmovilizarlos, con lo que conseguiremos una bonificación de tiempo para poder ir a por el bicho siguiente.

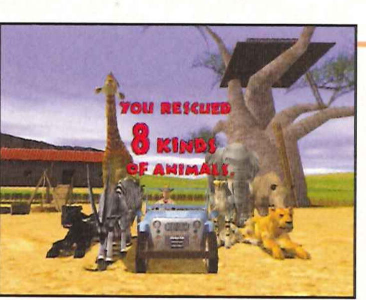


Existen seis áreas para explorar, dos para principiantes y cuatro más para expertos. En las dos primeras, simplemente debemos dar una vueltecilla por la base capturando avestruces y otros animalillos de poca monta. Una vez que se le coge el tranquillo, podemos pasar a las cuatro siguientes, donde el verdadero desafío son los animales salvajes y peligrosos.

El control de nuestro vehículo es muy realista e incluye acelerador, freno y una palanca para cambiar a dos tipos de velocidad. Se presenta en cabina estándar y de luxe, ésta con sonido envolvente.

Hay rumores sobre una versión para Dreamcast, así que nos toca esperar con impaciencia para sentir este emocionante arcade en nuestra consola.



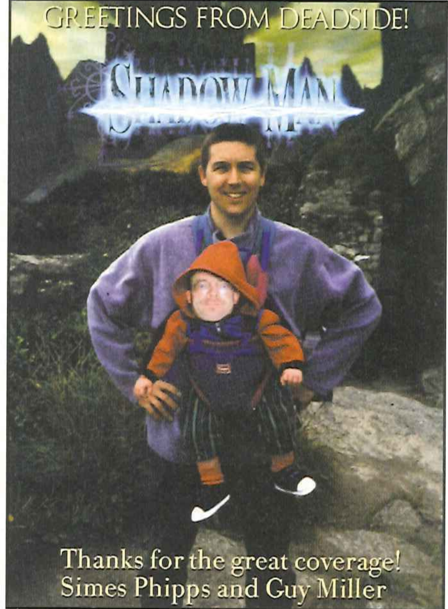


Al finalizar la fase se hará un recuento de los bichejos que hemos capturado (elefantes, tigres, cebras, ¡incluso jirafas!). Según el número y la "calidad" de nuestras piezas, se nos permitirá el paso al siguiente nivel.

noticia

La maquina recreativa **«SPAWN»**, programada por Capcom, va a ser compatible con el mando standard de Dreamcast. También se contempla la posibilidad de usar la Visual Memory para salvar y cargar partidas.

Hablamos con Simon Phipps creador y diseñador de ShadowMan



Estos dos cachondos mentales de la foto son Simon Phipps y Guy Miller, los principales creadores de «ShadowMan».

Aprovechando la llegada de «ShadowMan» a nuestra consola, nos pusimos en contacto con Simon Phipps, uno de los "padres de la criatura". Esto es lo que nos contó:

REVISTA OFICIAL DREAMCAST: Dado el éxito de «ShadowMan» en otras plataformas, y teniendo en cuenta que no hay otra aventura como ésta para Dreamcast, ¿qué es lo que esperas de esta versión?

SIMON PHIPPS: Espero, sencillamente, que quien juegue con «ShadowMan» se divierta. Para mí no es tan importante cuántas copias del juego puedan llegar a venderse, como que quienes se lo compren con su dinero ahorrado a base de esfuerzo sientan que han comprado algo valioso y que ha merecido la pena (todos sabemos que algunos de los peores juegos que se han visto han vendido miles y miles de copias gracias a una licencia, o por otras razones...). Quiero creer que lo verdaderamente importante es la calidad, sobre todo para los que han apostado por Dreamcast y ahora tienen que realizar la difícil elección de comprar sus primeros juegos.

R.O.D.: Algunos de nuestros lectores quizá no conozcan la historia de ShadowMan. ¿Puedes presentarles a vuestro protagonista?

S.P.: Es sencillo: Mike Leroy, antiguo universitario, se convierte por las noches en ShadowMan y penetra en la Zona Muerta, que es donde todos van cuando mueren. Todos sin excepción, incluidos los asesinos en serie y las personas más malvadas. Lo que da a Mike su poder es la Máscara de Sombras, una poderosa máscara vudú que le fue implantada en el pecho por Nettie, una sacerdotisa vudú. Esto significa que Mike está bajo el control de la sacerdotisa, y por tanto seguirá sus órdenes, tanto en nuestro mundo como en la Zona Muerta. El juego da comienzo cuando Nettie empieza a soñar con asesinos en serie y se suceden cosas horribles en la Zona Muerta que podrían provocar el fin del mundo. Mike deberá investigar...

> *"La versión de Dreamcast ofrece lo mismo que la de PC, pero es más vistosa gráficamente"*

R.O.D.: Algunos aspectos, como las texturas o los efectos de luz, son mejores que nunca. ¿Qué otras cosa se han mejorado en el juego? ¿Qué diferencias habéis encontrado a la hora de programar para Dreamcast, comparándolo con otras consolas, o incluso el PC?

S.P.: La diferencia más importante que hemos encontrado está en el genial procesamiento del color, pues todo es más rico y brillante que en cualquier otra versión. En cuanto al sistema de programación, no hemos tenido grandes problemas: contamos con un equipo técnico lleno de talentos que tenían que hacerlo, se pusieron con ello...y lo consiguieron.

R.O.D.: ¿Habéis usado el mismo motor gráfico? ¿Los niveles son iguales que en las otras versiones?

S.P.: La versión para Dreamcast es prácticamente igual que la versión de PC, por lo que en ella hay mucho más que lo que había en las versiones para otras consolas.

R.O.D.: ¿Podemos deducir que ésta es la mejor versión de todas?

S.P.: Me gusta poder decirlo. «ShadowMan» en Dreamcast ofrece lo mismo que en PC, pero además es la versión más vistosa gráficamente, y también cuenta con un mando de control decente, en lugar del odioso teclado.

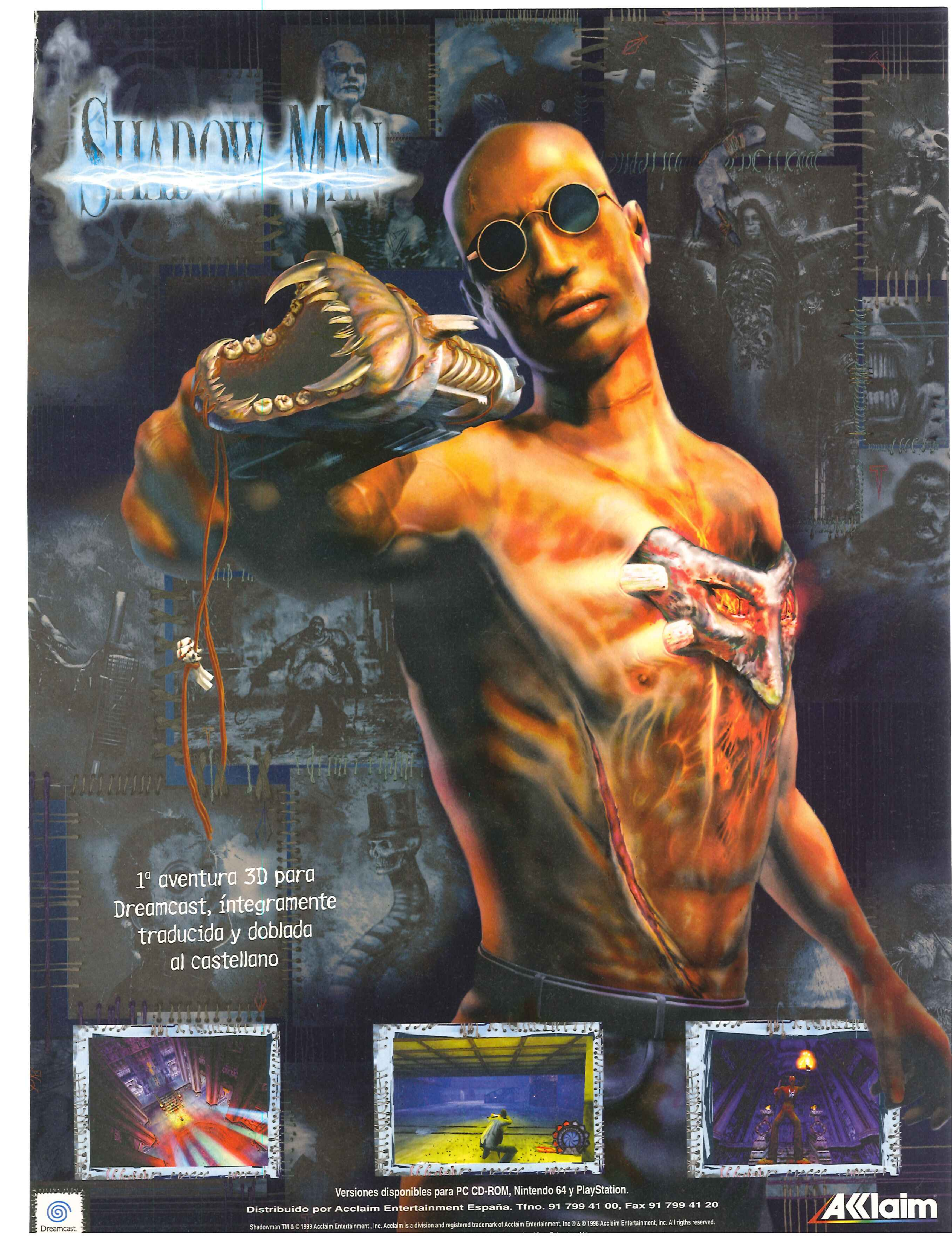
R.O.D.: ¿Por qué no se ha incluido alguna función para jugar a través de Internet (quizás nuevos niveles, como en «Sonic Adventure»)?

S.P.: El dinero...

R.O.D.: Y, para concluir, ¿estás planeando algún nuevo juego para Dreamcast? Queremos decir algún título diseñado específicamente para Dreamcast. ¿Quizás algún proyecto oculto que ahora quieras revelar?

S.P.: Sólo diré que actualmente estoy trabajando en la segunda parte de «ShadowMan», pero todavía no sé si tendrá su versión en Dreamcast.

Si quieres conocer más a fondo la versión de «ShadowMan» para Dreamcast, ve a nuestra sección de Novedades (página 52).


SHADOW MAN
1ª aventura 3D para Dreamcast, íntegramente traducida y doblada al castellano
Versiones disponibles para PC CD-ROM, Nintendo 64 y PlayStation.
Distribuido por Acclaim Entertainment España. Tfno. 91 799 41 00, Fax 91 799 41 20
Shadowman TM & © 1999 Acclaim Entertainment , Inc. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc ® & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rigths reserved.
Dreamcast
Acclaim

Los 30 mejores momentos Dreamcast™ (Por ahora)

1 La primera vez que ves en tu tele la bolita rodando por la espiral del logo. ¡Qué emoción!

2 Las carreras, giros y loopings a doscientos por hora que se marca Sonic en su fantástica nueva aventura.

3 ¿Qué te parece la pinta de legionario que tiene el menda de la peluquería en el anuncio de televisión de Dreamcast?

4 Plantarte frente a «House of the Dead 2» pistola en mano. Quedas igual que Harry el Sucio, pero en versión "mata-zombies".

5 Por cierto, inolvidable también el careto de esos fiambres cuando se te acercan más de la cuenta.



6 Afro Thunder bailando en «Ready 2 Rumble» con su peinado años 70. ¡Vaya tela!

7 Tu primera incursión en Dreamarena. ¡Mamá, papá, venid a verlo, que tengo Internet!

8 La cara que se les quedó a tus colegas cuando descubrieron que ya tienes una Dreamcast.

9 El control de «Trick Style». Puro snowboard sin moverte de casa, sin frío y sin peligro de catarros.

10 Sacar de paseo a tu Chao en la unidad VM. No muerde, es muy limpio, y encima te cabe en el bolsillo del abrigo.

11 Los contrincantes de «Speed Devils»: macarras de pies a cabeza, apostándose las pelas contigo en cada carrera.

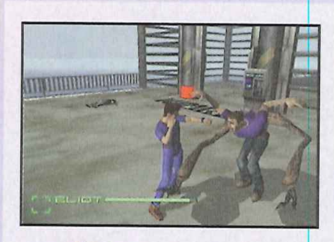
12 El día que confirmaron que habrá una versión de «Soul Reaver» para Dreamcast. Seguro que lo marcaste en rojo en el calendario.

13 Coger «Millennium Soldier: Expendable» y ponerte a disparar a todo lo que se mueva. Un remedio infalible contra el stress.

14 El gusto que da saber que no existe nada en ninguna otra consola que pueda igualar el nivel gráfico de tu «Soul Calibur».

15 ...aunque seguro que ya lo descubriste en cuanto apareció Sophitia moviendo su cuerpo serrano como una bailarina de ballet.

16 Ponerte a jugar a «Sega Rally 2» y descubrir que tiene más modos de juego y más circuitos incluso que la versión arcade.



17 El primer encuentro con los enemigos de «Blue Stinger». Al principio dan un poco de miedo, pero luego hasta acabas cogiéndoles cariño.

18 Atizarle con una farola a tu rival en «Power Stone». No es que sea demasiado ortodoxo, pero no veas el daño que hace.

19 Las repeticiones de «Sega Rally 2». Es igualito que ver una retransmisión por la tele, ¡pero aquí el que conduce eres tú!

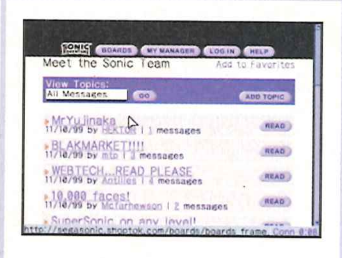


20 El día que recibes el primer e-mail ("emilio" para los amigos) en tu consola . Aunque pueda parecer una chorrada, hace mucha ilusión.

21 Una de autobombo (con permiso): encontrarte la oferta de suscripción a nuestra revista dentro de la caja de la consola.

22 Saber que Sonic todavía no ha aprendido a hablar español, pero que al menos se ha currado unos subtítulos la mar de apañaditos.

23 Poder bajarte de Internet partidas de «Buggy Heat» y competir contra el tiempo de su propietario. Damas y caballeros, ¡llegó el futuro!



24 Y ya que hablamos de Internet, ponerte a chatear con la gente del Sonic Team es otro de los puntos que te permite «Sonic Adventure».

25 La "manta" de guantazos que sueltan los boxeadores de «Ready 2 Rumble» cuando consigues reunir todas las letras que forman la palabra "rumble".

26 Tu primer gol en «UEFA Striker», el primero también que marcas en tu Dreamcast. ¿Te quitaste la camiseta para celebrarlo?

27 Los escenarios de «Toy Commander». Eso es interactividad, y lo demás son tonterías.

28 Entrar en cualquier salón recreativo, mirar el panorama, y saber que puedes jugar en casa a varios de los arcades que ves allí.

29 Pasear con tu fórmula 1 por las calles de Mónaco. ¿Prefieres «Monaco GP2» o «F1 WGP?»?

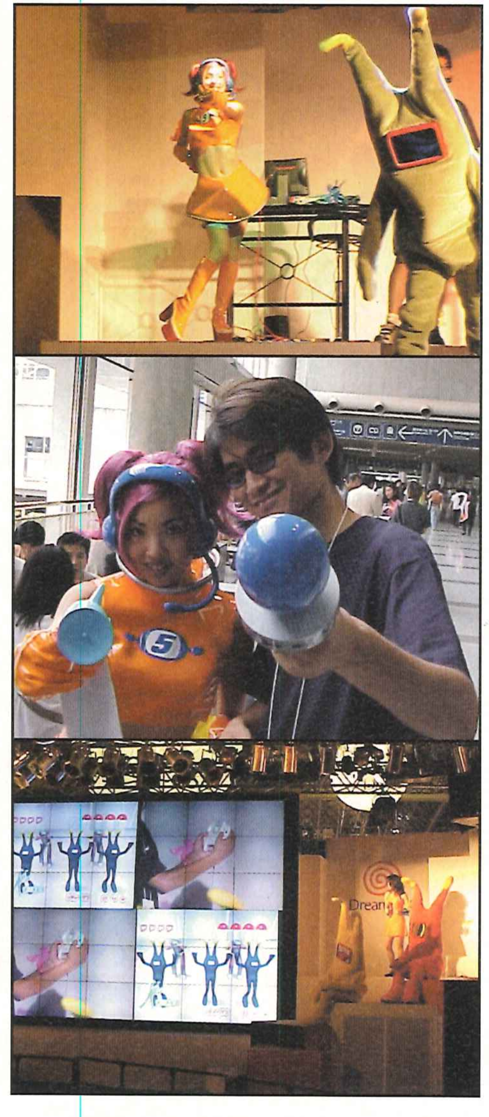
30 Y lo mejor, repasar la lista de títulos que vienen: «Resident Evil», «Shenmue», «Sega GT»... ¡Millones de momentos Dreamcast por llegar!



©1999 Yahoo! Inc.
Sólo con tener acceso a internet, tienes correo electrónico Yahoo! Así de fácil y gratis. Las 24 horas del día y en cualquier lugar del mundo podrás comunicarte con quien quieras, con tus amigos, con tus compañeros, con tus padres, con tu tía la de Massachusetts... consíguelo en www.yahoo.es
¿Cómo dice joven?, ¿Correo electrónico tan fácil y gratis?
Correo Yahoo!
Do You Yahoo!?™







Bailando al ritmo DE MIZUGUCHI

El creador de «Sega Rally» se pasa a la música disco con «Space Channel 5»

Efectivamente. Tetsuya Mizuguchi, el hombre que diseñó juegos como «Sega Rally» o «Sega Touring Car», ha dejado aparcados los coches durante unos meses. El motivo de esta retirada de los circuitos (esperemos que sea sólo temporal) es una locura llamada «Space Channel 5» que se presentó en el último Tokyo Game Show.

«Space Channel 5» es un juego musical, un género que cada vez tiene más seguidores y que es capaz de volver loquito perdido a todo aquel que reúna estas tres condiciones: ser japonés, tener una Dreamcast y llevar la marcha metida en el cuerpo.

La protagonista de «Space Channel 5» se llama Ulala, y es una intrépida reportera espacial que debe hacer frente a una invasión alienígena ¡con el poder de su baile!

Resulta que los marcianos en cuestión atacan dictando combinaciones de botones que debemos repetir, para que, de esa forma, Ulala copie el baile de su rivales. ¿Os parece disparatado? Pues lo mejor es que incluso es posible rescatar a otros humanos, que después siguen a la protagonista bailando también al compás de la música.

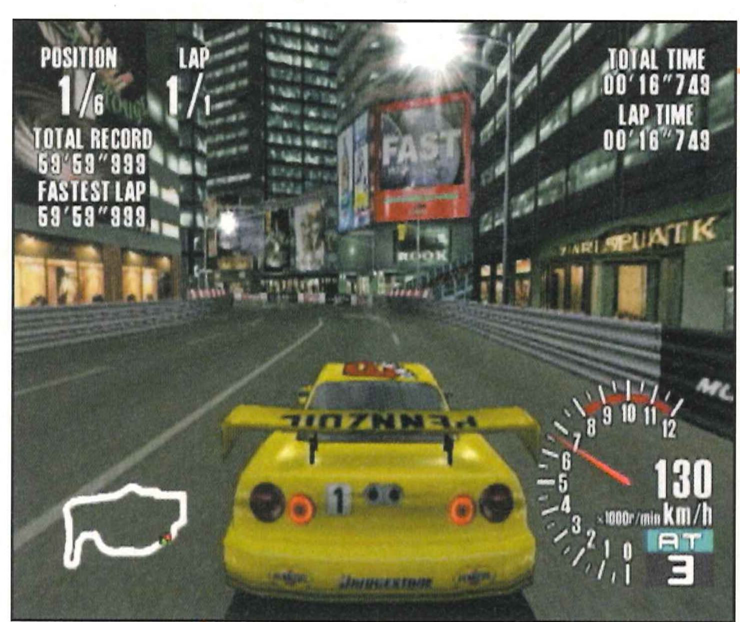
De momento, «Space Channel 5» es un lujo que sólo los nipones pueden permitirse, y que además se ha convertido en una verdadera fiebre allí, donde el merchandising del juego vende como churros. Si Sega-Europe se apiada de nosotros, podremos tenerlo por aquí algún día...

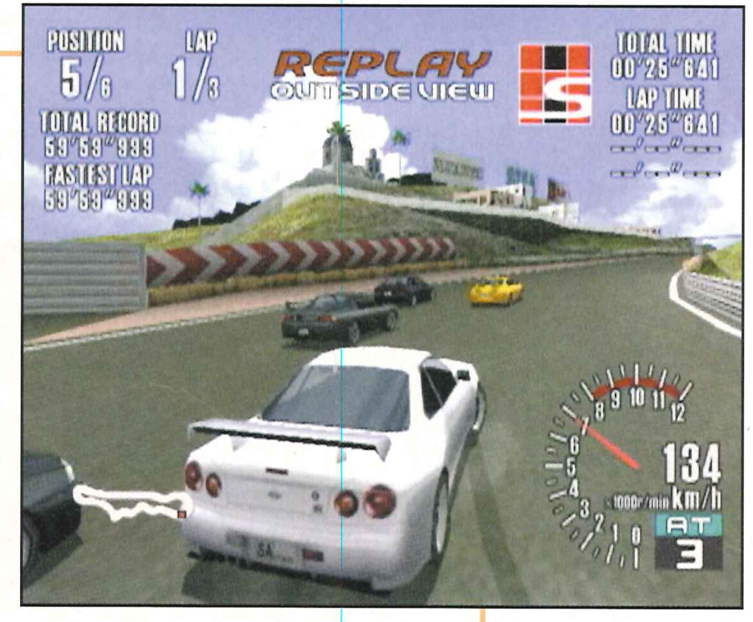


Dreamcast™
¡LLEGAN LOS JUEGOS MÁS EMOCIONANTES PARA TU DREAMCAST!
Participa contestando correctamente a estas preguntas y llévate a casa uno de estos fabulosos títulos:
¡SORTEAMOS 14 JUEGOS PARA DREAMCAST!
1. ¿Cuál es el nombre del jugador que aparece en la carátula del juego NBA?
a) Shaquille O´neal
b) Tanoka Beard
c) Alberto Herreros
2. ¿Cómo se llama el muñeco que lleva Afro Thunder en el guante de boxeo?
a) Peter
b) Smile
c) Smith
3. ¿Cuál es el slogan del UEFA Striker que aparece en el díptico incluido en esta revista?
a) El juego más esperado
b) 100% Fútbol
c) ¡Viva el Fútbol!
NBA Showtime NBA on NBC
Millennium Soldier Expendable
Ready 2 Rumble Boxing
Mortal Kombat Gold
Hydro Thunder
Pen Pen
UEFA Striker
Midway
Rage
Infogrames
INFOGRAMES ESPAÑA
Dreamcast
Bases del concurso
1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la Revista Oficial Dreamcast que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Oficial Dreamcast. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO DREAMCAST"
2.- Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se extraerán CATORCE que serán premiadas con un Juego para Dreamcast. Los títulos serán los anunciados en este concurso y se asignarán aleatoriamente.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de Diciembre de 1999 hasta el 25 de Enero del 2000.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 28 de Enero del 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Marzo de la revista Oficial Dreamcast.
5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: INFOGRAMES y HOBBY PRESS.
CUPÓN
NOMBRE / APELLIDOS: IGNACIO DIAZ SUÑE
DIRECCIÓN: C/ VENEZUELA, 82
LOCALIDAD: VALLIRANA
PROVINCIA: BARCELONA
C.POSTAL: 08759
TELF: 936833805
RESPUESTAS: 1. A 2. B 3. B

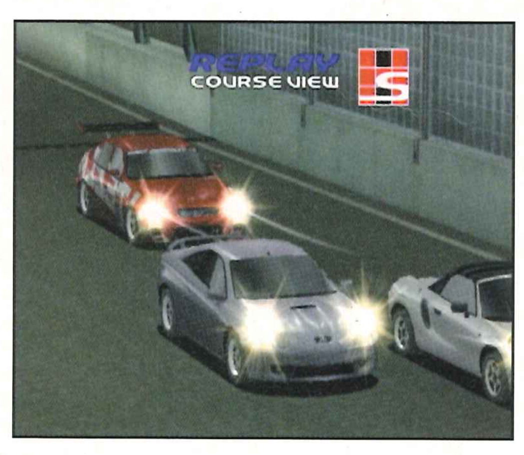
«Sega GT»: Velocidad límite

Descubre por qué el simulador de Sega ya despierta pasiones.





¿Os imagináis sentados al volante de estos bólidos? Con gráficos como los que se adivinan en estas primeras pantallas, «Sega GT» deja bien clara su intención de convertirse en el gran simulador de carreras para Dreamcast.







«Sega GT: Homologation Special» se ha convertido en uno de los títulos más deseados desde que Sega anunció su existencia, hace apenas un mes. Acabamos de recibir nuevas pantallas recién salidas de fábrica, y viéndolas no nos extraña nada el revuelo que se ha montado con este juego.

Por si no lo sabéis, «Sega GT» va a tener un garaje con más de 100 vehículos, todos reproducciones de modelos reales. De momento, parece que la cosa se limita a marcas japonesas (Toyota, Nissan, Honda, Mitsubishi o Subaru entre ellas), pero no descartéis que en la versión final haya también vehículos occidentales. Las imágenes que os enseñamos no sólo sirven para confirmar el nivel de detalle de los vehículos, sino que también adelantan ya unos circuitos llenos de detalles, y que transcurrirán tanto por recorridos urbanos como por carreteras a campo abierto.

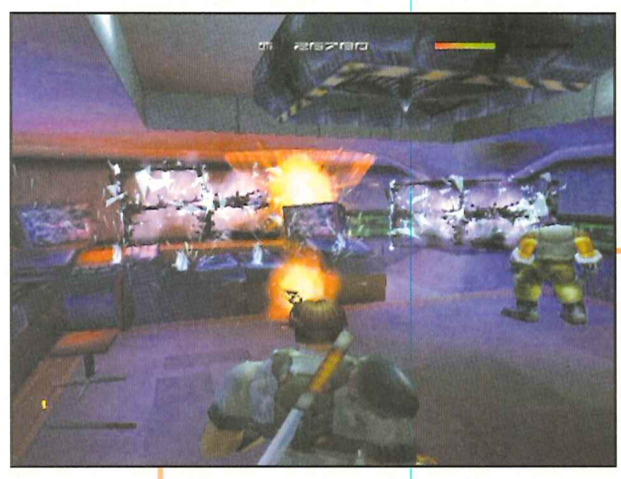
Y en cuanto a los modos de juego, lo que se sabe de momento es que habrá una competición a lo grande, pero que para poder participar en ella tendréis que pasar primero unas pruebas que demuestren si de verdad sabéis conducir, o lo vuestro va de vacile.

En cualquier caso, id dándole un repaso al código de circulación, porque dado que el juego está previsto para Febrero en Japón, es probable que esté entre nosotros en los primeros meses del 2.000.





Por el momento, el garaje de «Sega GT» sólo incluye vehículos de marcas japonesas, pero es de esperar que Sega consiga nuevas licencias. Así en la versión occidental podréis disfrutar a tope conduciendo también modelos europeos y americanos como los que vemos por las calles de nuestras ciudades.



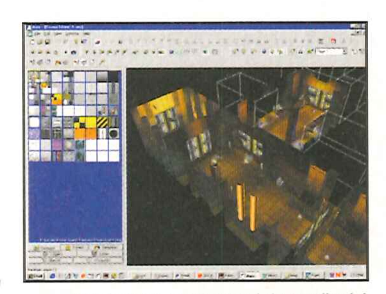




La acción va a tener un espacio estelar en el desarrollo del juego, pero no todo se reducirá a pegar tiros. También tendremos que utilizar la cabeza (el que la tenga) para cumplir diferentes objetivos o superar la inteligencia de enemigos como éste de la izquierda.

Hawk Mason, nuestro hombre en Core

El protagonista de «Fighting Force 2», dispuesto a salvar a la humanidad.



Esta imagen pertenece al desarrollo del juego. Los programadores han utilizado un potente editor para crear los amplios escenarios que recorrerá nuestro héroe.

Es uno de los grandes personajes de Core, un tipo duro al que le va a caer un marrón de cuidado: enfrentarse a toda una corporación industrial que quiere dominar el planeta usando un ejército de clones humanos.

En «Fighting Force 2», Hawk Mason va a tener que recorrer más de 20 niveles donde acción y estrategia irán de la mano. Tendremos que luchar con un montón de enemigos, pero también recorrer kilómetros de escenarios 3D plenamente interactivos.

Y no todo se resolverá a base de músculo. También nos hará falta usar el cerebro para conseguir diferentes objetivos.

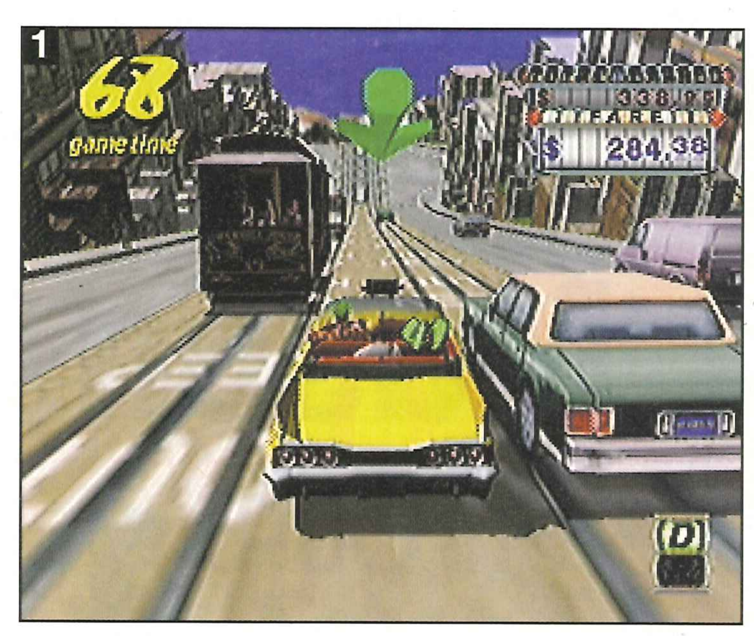
Todo esto y mucho más, en un juego cuya salida se anuncia inminente. Soldados, se acerca el momento de entrar en acción.

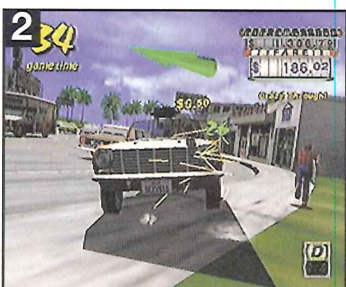
▶Compañía: **Sega** (www.dreamcast-europe.com) ▶Fecha: **Febrero** ▶Género: **Velocidad**

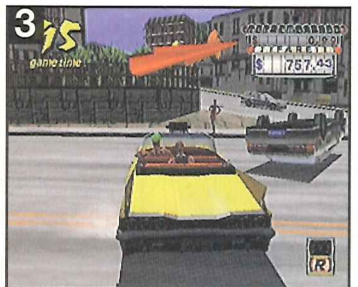
Crazy Taxi

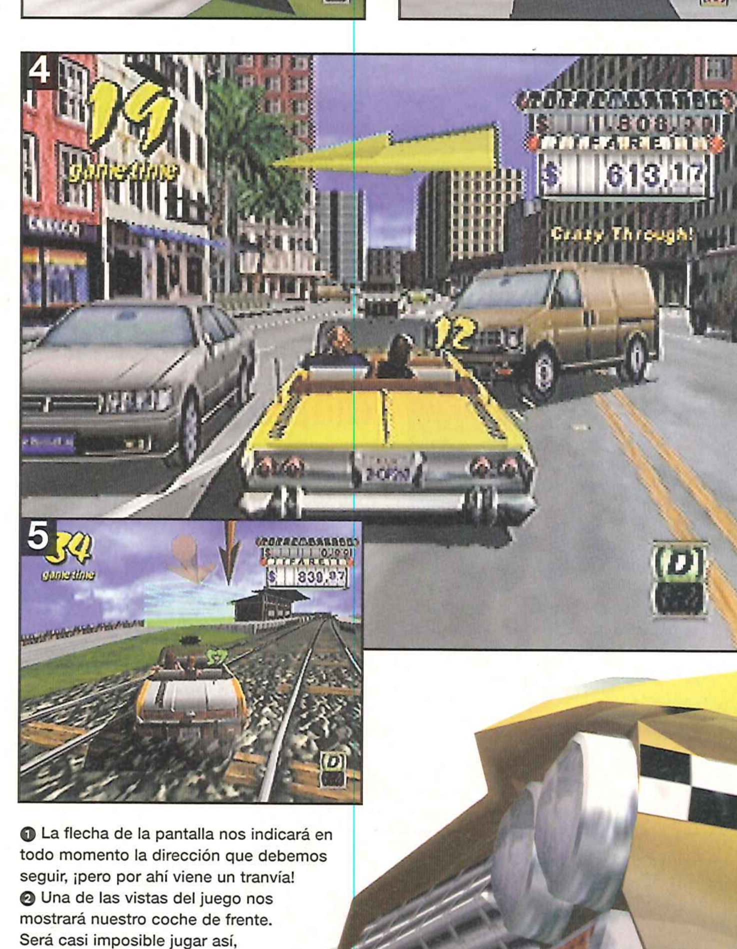
Si te gustó la versión arcade, vete abrochándote el cinturón de seguridad. Sega está a punto de enviarte a casa el taxi más loco y veloz en el que hayas montado jamás.











Cuando uno se plantea qué ideas podrían dar resultado como tema para un videojuego, una de las últimas cosas que se pasan por la imaginación es la de tomar como protagonista a un conductor de taxi. Y no se trata de quitarle méritos al respetable gremio de los taxistas, pero es que se nos ocurren un montón de profesiones más emocionantes que la suya. O al menos se nos ocurrían hasta hace un tiempo, porque entonces llegó «Crazy Taxi» y cambió por completo nuestra manera de pensar.

MUCHOS DE VOSOTROS CONOCERÉIS ESTE JUEGO de los salones recreativos, donde ya lleva unos meses corriendo a toda velocidad sobre la placa Naomi. También se sabía que Sega of Japan tenía entre manos la conversión para Dreamcast, e incluso circulaban ya las primeras pantallas por Internet, pero lo que no sospechábamos era que «Crazy Taxi» fuese a llegar tan pronto a nuestro país.

Por si todavía no lo conocéis, sabed que lo que nos va a plantear este título es justo lo que hace cualquier taxista normal: recoger a un cliente en una calle y llevarle a la dirección que nos pida. ¿Que vaya rollo decís? Bueno, esperad a que os terminemos de explicar cómo será el desarrollo, y luego hablamos.

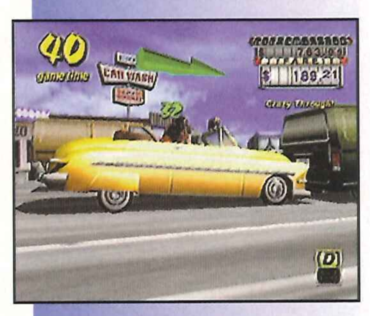
La gracia del tema va a estar en que tendremos un tiempo límite para llegar a nuestro destino, y como lo normal será que vayamos más bien pillados, entonces lo que tendremos que hacer es utilizar el código de circulación para encender la estufa y lanzarnos en plan kamikaze por las calles de la ciudad.

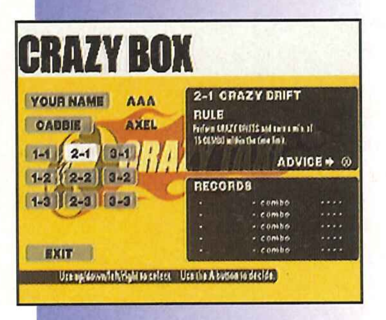
En condiciones normales no os diríamos cosas como ésta, pero como se trata de una ficción (algo que mucha gente no acaba de entender), allá vamos: tendremos que subirnos a las aceras, destrozar puestos callejeros de perritos calientes, circular en dirección contraria, echar a la cuneta a los coches que vengan y un montón de burradas ▶▶

❶ La flecha de la pantalla nos indicará en todo momento la dirección que debemos seguir, ¡pero por ahí viene un tranvía!
❷ Una de las vistas del juego nos mostrará nuestro coche de frente. Será casi imposible jugar así, pero ¿a que las imágenes molarán un montón?
❸ Vaya, lo siento. Le aseguro que no vi el semáforo, ni el Stop, y tampoco noté que iba en dirección contraria.
❹ Las calles por las que nos movamos tendrán tráfico como cualquier ciudad real. Por suerte, lo que no habrá serán guardias.
❺ Cualquier parecido de esta vía del tren con una carretera es pura coincidencia.















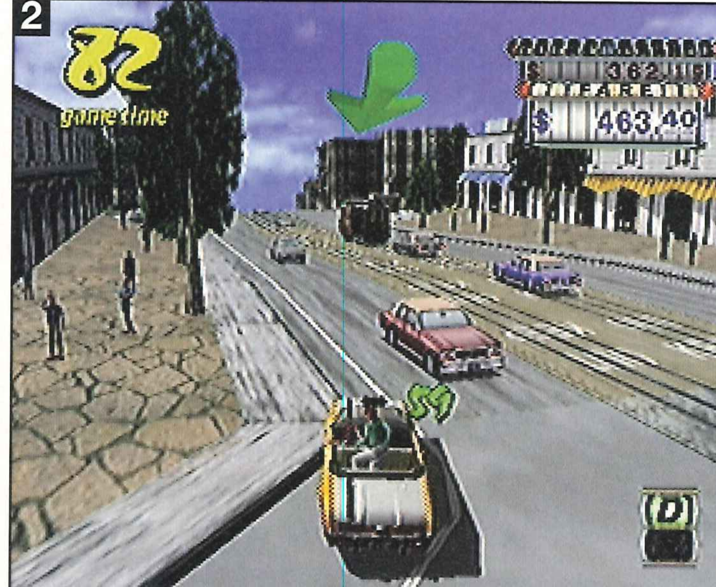
❶ Al final de cada viaje nos dirán si hemos sido rápidos o tenemos que pisarle más con el próximo cliente.
❷ Nuestros pasajeros tendrán unos viajes de lo más movidito.
❸ Axel será uno de los cuatro pilotos que podremos elegir antes de comenzar la partida.



Sega acostumbra a introducir algunos extras en las conversiones que realiza de sus máquinas recreativas.
Ya lo hizo antes en «The House of the Dead 2» y «Sega Rally 2», y va a repetir estrategia con «Crazy Taxi».
A los que conozcáis el juego de antes os llamará la atención encontrar varias cámaras más, que nos darán las más diversas perspectivas de la acción.
Otra de las novedades que tendrá esta versión será un modo de juego que nos retará a cumplir diferentes misiones.









▸▸ más que ya iréis descubriendo cuando lo juguéis. ¿Y sabéis lo más gracioso de todo? Que a nuestros pasajeros les molará tanto nuestra particular forma de conducir, que hasta nos darán propinas más altas cuantas más "pirulas" hagamos.

ESTE PLANTEAMIENTO TAN FRENÉTICO estará acompañado de un apartado gráfico sobresaliente. Ya es de sobra conocido lo bien que se llevan la placa Naomi y nuestra Dreamcast, pero eso no quita para que nos sigan dejando boquiabiertos las conversiones tan perfectas que Sega se está marcando.

Describir cómo serán los gráficos de «Crazy Taxi» resulta bien fácil. No tenemos más que entrar en un salón recreativo donde esté la máquina y echar un par de partidas, porque el aspecto del juego que nos llevemos a casa será idéntico. Estarán los mismos taxis amarillos corriendo a velocidades vertiginosas, habrá tráfico en las ciudades, y hasta los coches respetarán los semáforos, los muy ilusos. Y recorreremos también kilómetros de calles, todas repletas de edificios diferentes y peatones con un comportamiento totalmente real.

Como vemos que os habéis ido poniendo nerviosos a medida que os íbamos contando cómo va a ser «Crazy Taxi», lo único que nos queda decir es que ya queda poco más de un mes para que podamos llevárnoslo a casa. Mientras tanto, id ahorrando todo el dinero que tengáis, porque el año que viene vais a utilizar mucho el transporte público. ■

LA RECREATIVA

«Crazy Taxi» comenzó siendo considerado una locura japonesa más, y ha terminado convirtiéndose en uno de los arcades de más éxito de Sega.
Desde el primer momento sorprendieron tanto su original planteamiento, un verdadero alarde de imaginación, como la calidad gráfica con que fue plasmado.
La versión para recreativa llegó a España ya hace unos meses, y aquí «Crazy Taxi» ha conquistado el mismo éxito que en el resto del mundo. Estamos seguros de que muchos de vosotros os habéis dejado la mitad del sueldo pegados al volante del mueble de la recreativa.

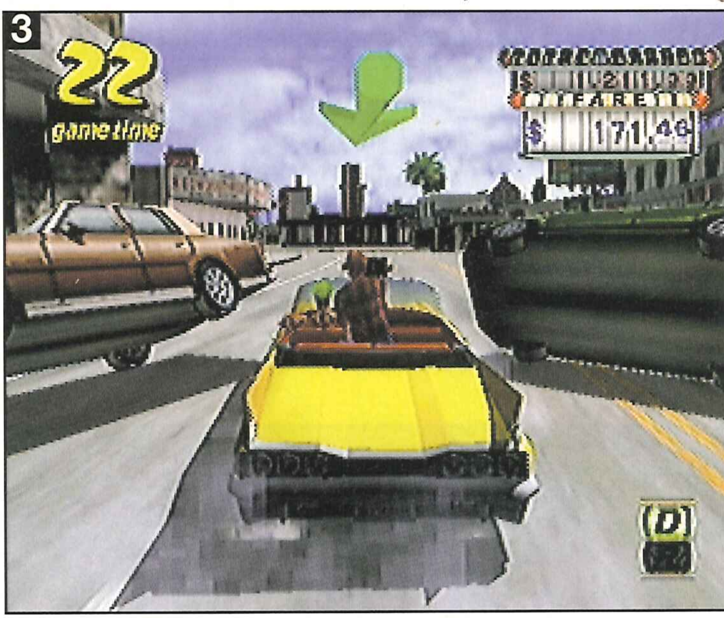


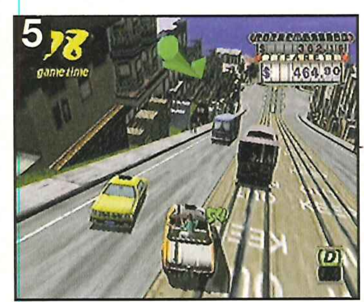


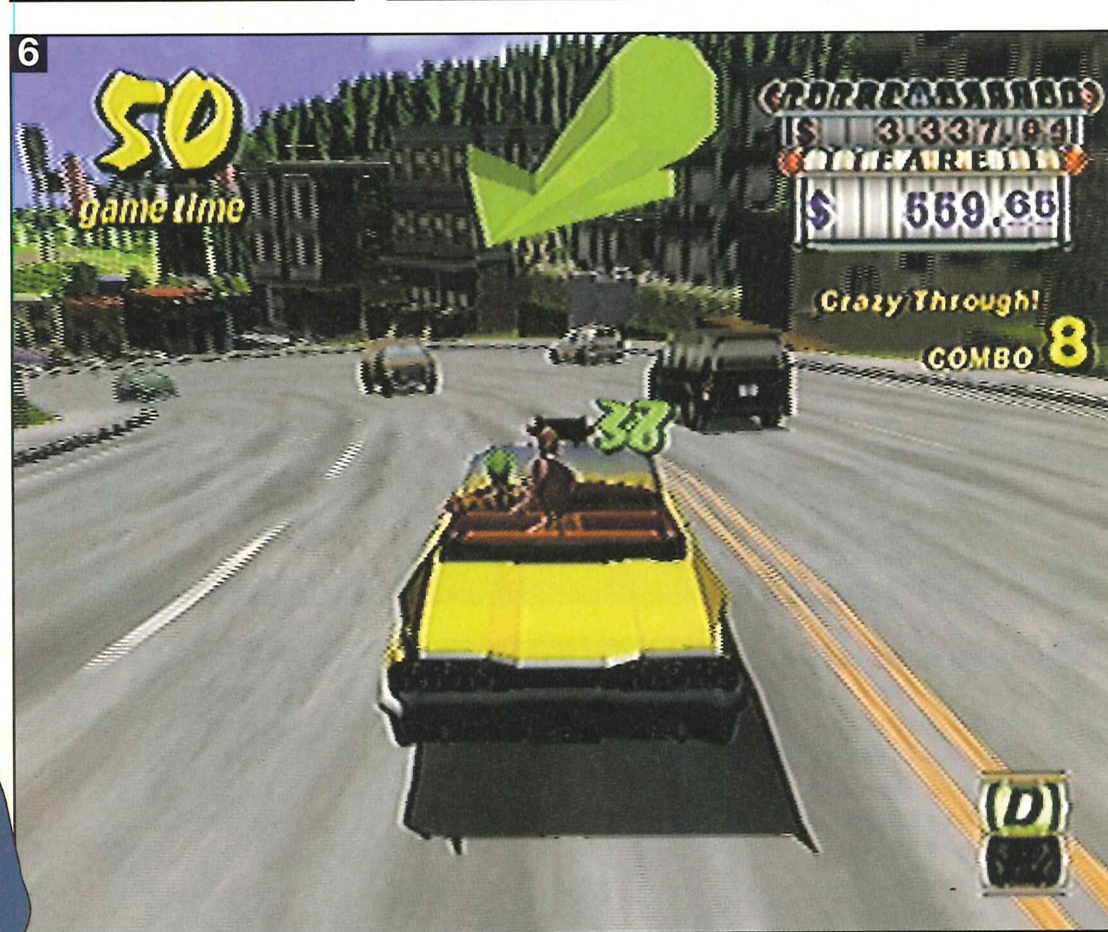
❶ Los puestos de perritos calientes serán una de las grandes víctimas de este juego.
❷ «Crazy Taxi» transcurrirá por unos escenarios urbanos realmente gigantescos.
❸ Al coger a un cliente veremos en pantalla el destino al que tenemos que llevarle.
❹ Las zonas verdes nos señalarán que hemos llegado al punto al que nos dirigíamos.
❺ Cuesta bajo y a toda velocidad. Tendremos que prepararnos para sentir emociones fuertes.
❻ La enorme calidad gráfica quedará reflejada en el perfecto diseño de los vehículos.

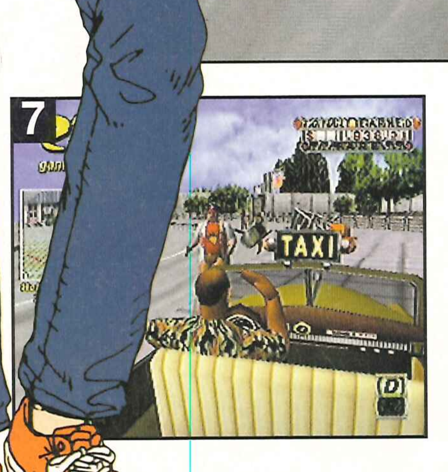












❶ ¡Esto es apurar, y no lo que hacen las maquinillas de afeitar de doble hoja!
❷ Cualquier atajo será bueno con tal de llegar a tiempo a nuestro objetivo.
❸ Que conductores tan amables. Mirad cómo se apartan de nuestro camino para que no perdamos ni un segundo.
❹ Al final de cada partida nos dirán qué tal lo hemos hecho. Cuantos más clientes transportemos, mejores resultados.
❺ En algunos momentos tendremos la impresión de estar en San Francisco.
❻ El control será suavísimo. Conducir así será una verdadera gozada.
❼ Cliente a la vista. El pobre no sospecha que le espera un viaje muy movidito.

LAS CLAVES

OTRA CONVERSIÓN FANTÁSTICA. Nunca nos cansaremos de elogiar la calidad de las conversiones que está recibiendo Dreamcast. «Crazy Taxi» será una fotocopia del original.

UN PLANTEAMIENTO GENIAL... El juego partirá de un concepto muy imaginativo. ¿Alguna vez se os había ocurrido que conducir un taxi pudiera ser una actividad tan emocionante?

...Y UNA INCREÍBLE PUESTA EN ESCENA. Un mapeado kilométrico, tráfico real por las calles, vehículos con un acabado de lujo. El entorno gráfico será inmejorable.

▶ Compañía: **Sega (www.dreamcast-europe.com)** ▶ Fecha: **Febrero** ▶ Género: **Deportivo**

VirtuaStriker2

Chaval, mete el chándal y las botas en la maleta, que han dicho en la radio que te han llamado para la selección. Y ya puedes ir poniéndote en forma, porque dentro de un mes juegas contra Brasil.



Los japoneses llevan ya unos cuantos años empeñados en hacerse un hueco en el panorama futbolístico de élite. Sin embargo, pese a la buena voluntad que le ponen, lo más que consiguen los pobres es que en la J-League, su liga nacional, acaben su carrera figuras que fichan al reclamo de un buen puñado de yenes (incluso Julio Salinas probó suerte allí).

A FALTA DE QUE LAS COSAS LES VAYAN UN POCO MEJOR en las competiciones internacionales, por el momento las vitrinas de las salas de trofeos niponas están repletas de títulos...de videojuegos.

En esto sí que son unos "cracks" nuestros admirados japoneses, que han conquistado el corazoncito de ▶▶



❶ «Virtua Striker 2» no va a seguir un estilo de simulador, pero eso no significará que podamos ir por el campo repartiendo leña.
❷ Uniformes con todo tipo de detalles y equipos en los que todos saben su papel. El del número 10 será tirar las faltas, como corresponde a las figuras.
❸ Escaparnos del férreo marcaje de nuestros rivales no será nada fácil. Tendremos que usar toda nuestra habilidad en el regate.
❹ ¿Os habéis fijado cuántos jugadores hay a la vez en esta pantalla? ¿Y en su tamaño?



① El juego será rapidísimo. Cada vez que el balón se acerque a una de las porterías se creará una ocasión de gol.
② Animaciones de lujo para celebrar los goles. Están en forma estos tíos, ¿verdad?
③ Todos los equipos que aparezcan en el juego serán selecciones nacionales.



▶▶ miles de hinchas con sus juegos de fútbol. Y si tuviéramos que elegir una alineación de entre todos ellos, la serie «Virtua Striker» de Sega contaría con un puesto fijo en nuestro once titular.

EL JUEGO ES TODO UN VETERANO de los salones arcade, donde ha conocido ya varias entregas. La buena noticia es que las primeras corrían sobre las placas "Model 2" y "Model 3", mientras que la última dio el salto a nuestra queridísima Naomi.

Gracias a eso, ahora vamos a poder jugar en nuestra Dreamcast a esta estupenda adaptación, que vendrá con la peculiar coletilla de ser la versión 2.000.1.

Por si no conocéis el juego, para empezar conviene que sepáis que todos los equipos que participarán en «Virtua Striker 2» serán selecciones nacionales. Estará la japonesa, por supuesto, que en algo se tenía que notar la vena patriótica de sus creadores, pero también otros 31 combinados de todo el mundo.

Así que no vamos a poder disputar un clásico de nuestra liga como el Real Madrid-Barça, pero no nos ▶▶

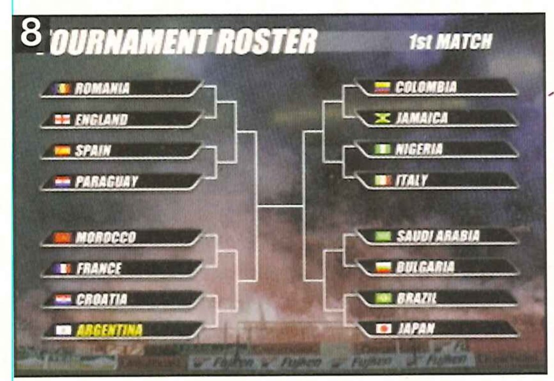
④ ¡Entra en el área, tiene un compañero solo, va a centrar y...el desenlace, el mes que viene.
⑤ Argentina en la tanda de penaltis. Éste debe ser Batistuta por lo menos.
⑥ La facilidad con que saldrán los remates será un ejemplo más de la sencillez del control.
⑦ Esta vista lateral será la única que tendrá el juego. La altura de la cámara variará automáticamente.
⑧ Uno de los modos de juego nos permitirá disputar un torneo por eliminatorias, como si fuera un mundial.
⑨ Los estadios no serán reales, pero en todo caso tendrán un aspecto fantástico.

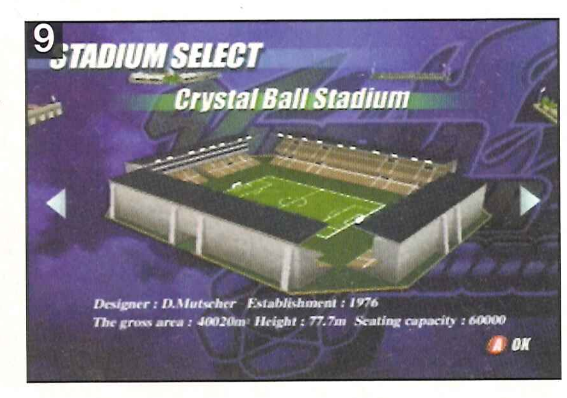
















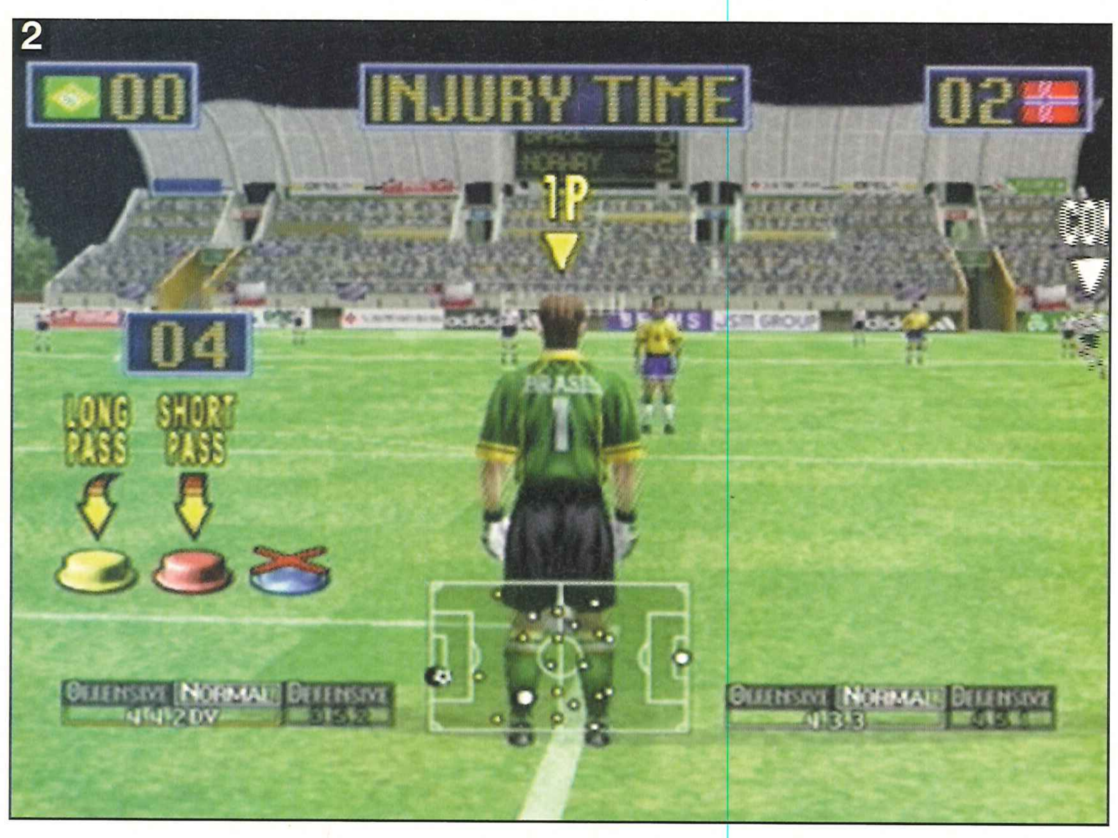
❶ Para que en los fueras de juego no queden dudas, esta repetición nos marcará incluso la línea de la defensa.
❷ Sólo necesitaremos tres botones para jugar. O dos incluso, cuando nuestro portero saque de puerta.
❸ Como nuestro defensa no se despabile, esta jugada va a acabar muy mal.



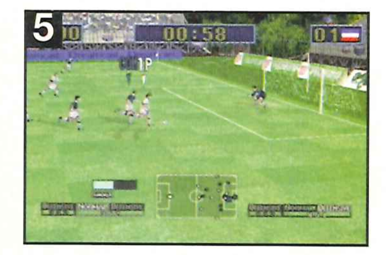
SEGA DOBLA LA APUESTA

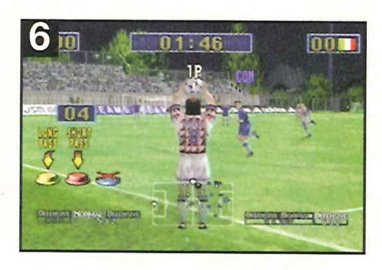
Con apenas unas semanas de diferencia, Sega tiene previsto lanzar al mercado dos juegos de fútbol: «Worldwide Soccer 2.000» y «Virtua Striker 2». A más de uno os habrá sorprendido, porque no es muy normal que una misma compañía ponga en circulación dos títulos aparentemente tan similares en tan corto espacio de tiempo.
¿Es que se han vuelto locos? ¿Acaso la compañía quiere hacerse la competencia a sí misma? No, la cosa tiene su explicación, y vamos a contárosla ahora mismo para que no os quepa ninguna duda: lo que ocurre en realidad es que con estos dos juegos Sega va a cubrir dos estilos bien diferentes.
«Worldwide Soccer 2.000» es un simulador en toda regla, con equipos y competiciones reales, que además nos permite intervenir en la faceta táctica de los partidos eligiendo estrategias, alineaciones, etc.
«Virtua Striker 2», por el contrario, va a mantenerse fiel a un estilo mucho más arcade, con un fútbol rápido y muy directo, aunque no tan realista y con menos opciones estratégicas.
Al final, la jugada de Sega va a ser tan redonda como un balón, porque con estos dos títulos vamos a poder elegir el que mejor se acomode a nuestros gustos futbolísticos.













❹ Cuando queramos rematar a portería, aparecerá una barra azul para que calculemos la potencia de nuestro disparo.
❺ Solo frente al portero. Ocasiones como ésta son de las que no se pueden fallar.
❻ En los saques de banda, la cámara se situará detrás de nuestro jugador para que veamos a quién queremos pasar.
❼ Cuando estemos en defensa, habrá un botón específico que para hacer barridos.
❽ Saque de esquina para Croacia. Habrá que tener cuidado, porque seguro que Suker anda en el área con la caña preparada.

▶▶ negaréis que sustituirlo por un España-Brasil o un Italia-Holanda tampoco estará nada mal, ¿verdad?

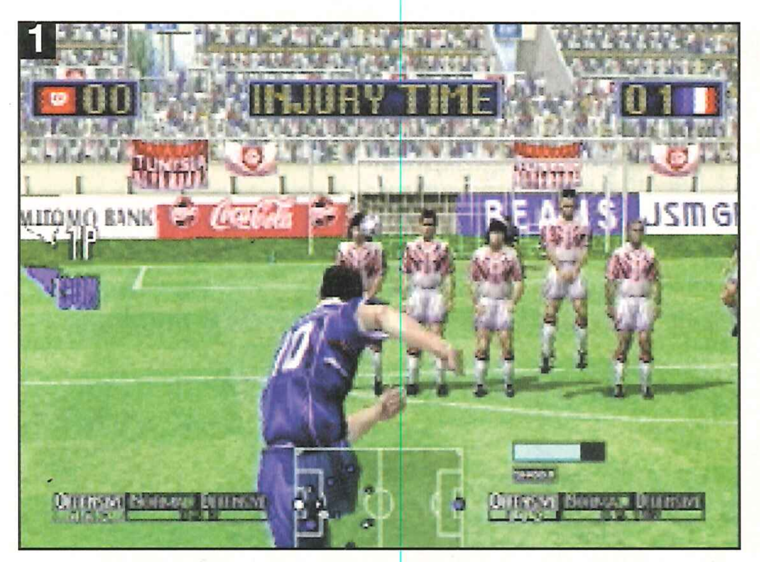
En cuanto al estilo de juego, aquí predominará la concepción arcade por encima de cualquier otra. En «Virtua Striker 2» casi no habrá sitio para tácticas, alineaciones, marcajes y demás florituras que manejan Van Gaal y compañía.

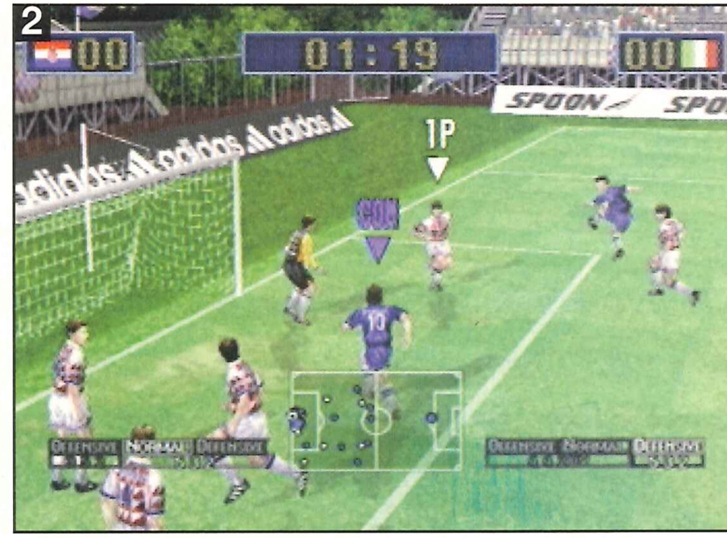
SERÁ UN FÚTBOL DIRECTO, SIN ESPACIO para los entrenadores, y con un sencillo sistema de control que nos permitirá sacar los partidos adelante utilizando sólo tres botones, como ocurre en la recreativa.

Nuestras principales armas para alzarnos con la victoria al final de los 90 minutos serán el pase largo, pase corto, tiro a puerta y poco más. Y como se nos ocurra pararnos a pensar en si la anterior jugada fue falta o no, lo próximo que veamos será a nuestro portero recogiendo el balón de dentro de la portería.

Técnicamente, las pantallas que acompañan esta Preview dejan bien clarito que el aspecto gráfico del juego va a ser casi igual que el que muestra la versión original.

Habrá una sola vista, que situará la cámara en uno de los laterales del estadio, y desde allí asistiremos a ▶▶







❶ Un "friqui" en el tiempo de descuento. Más emoción no se le puede pedir a este final de partido.
❷ En «Virtua Striker 2» no habrá un momento de respiro. Cada segundo, ocasión de gol.

UN FÚTBOL MUY DIRECTO

A «Virtua Striker 2» podrá jugar hasta una persona que no sepa ni que forma tiene un balón de fútbol.
No nos hará falta entender de tácticas, alineaciones, ni estrategias sobre el campo. Lo único que necesitaremos saber es en qué portería tenemos que marcar gol, porque el resto va a ser coser y cantar.
El control será lo más sencillo que podamos imaginar, porque utilizando sólo tres botones podremos realizar todas las acciones necesarias para llevarnos la victoria en el partido.







▶▶ todo un curso de realismo en las animaciones de los jugadores.

Unos gráficos de primera división nos regalarán carreras, regates, entradas, tiros a puerta, centros y remates de todo tipo. Los cuerpos de los jugadores tendrán un volumen y una musculatura impresionantes, y todo se desarrollará a una velocidad altísima (60 frames por segundo), que no nos dejará ni un momento libre para tomar aire.

Ésta va a ser la idea del fútbol que nos proponga «Virtua Striker 2», un nuevo éxito de Sega que viene dispuesto a marcar más goles que nadie en la temporada 2.000. ■





❸ La conversión será tan perfecta, que hasta los botones de control aparecerán marcados como en la recreativa.
❹ La defensa rival siempre estará atenta para cortar nuestros ataques.
❺ Las animaciones serán espectaculares. Mirad la pinta del que corre en primer plano.

LAS CLAVES

DE MODEL A NAOMI. El cambio de placa en la recreativa ha permitido que Sega realice esta conversión para Dreamcast.

ESPÍRITU DE ARCADE. Los partidos de «Virtua Striker 2» tendrán un desarrollo alejado de los simuladores tradicionales.

GRÁFICOS DE CAMPEÓN. Las animaciones de los jugadores serán lo más destacado de un apartado gráfico rompedor.

▶ *Compañía:* **Ubi Soft** (www.ubisoft.es) ▶ *Fecha:* **Enero** ▶ *Género:* **Rol**

Evolution

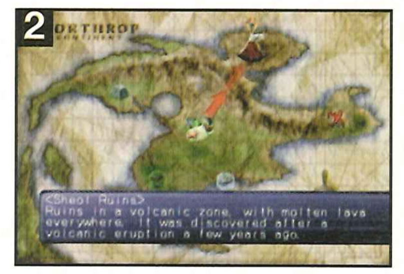
¿Te has planteado alguna vez recorrer el mundo en busca de algo de lo que todos hablan, pero nadie ha visto nunca?. No te estamos hablando del Ziritione. Se trata de una cosa llamada Cyberframe.





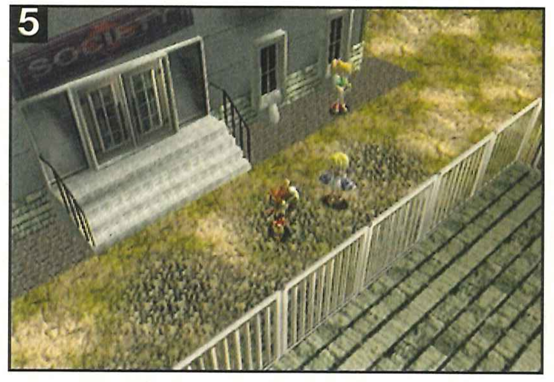
Nunca tan pocos consiguieron tanto (era algo así, ¿no?). La verdad es que no sabemos muy bien quién dijo esta frase, pero el caso es que nos viene como anillo al dedo para resumir la esencia del primer RPG que llegará a nuestra adorada consola blanca. En efecto, la primera gran aventura de este estilo que vais a poder disfrutar, os va a presentar a cinco valientes que no dudarán en enfrentarse a todo tipo de peligros con tal de recuperar los Cyberframes, unas reliquias del pasado cuyo autentico poder aún está por descubrir.

ESTE PEQUEÑO PRÓLOGO dejará paso a un juego que pretende sentar para el futuro las bases del genero en Dreamcast. Los programadores han recurrido a toda su imaginación para presentar algunas innovaciones que os pueden acercar a una nueva dimensión. Durante los combates, podréis prever con antelación la estrategia y las tácticas a utilizar, y serán tan importantes para avanzar como vuestro dominio de los numerosos poderes de los héroes. ▶▶





❶ Los combates incluirán una mezcla de golpes y magias muy poderosas. Claro, que vuestros enemigos tampoco serán hermanitas de la caridad.
❷ Éste es el mapa que deberéis recorrer, en busca de las piezas para construir el Cyberframe sagrado.
❸ Desde este aeropuerto montaréis en un avión para desplazaros a los nueve mundos de que constará la aventura.
❹ Controlaréis a cinco personajes, aunque solo podréis llevar a tres de ellos en cada ocasión. Cada uno tendrá sus propias habilidades.
❺ Éste será vuestro cuartel general. Visitadlo a menudo para saber cual es el siguiente reto que tenéis que afrontar.
❻ Una de las misiones se desarrollará en el interior de este pequeño barquito, por llamarle de alguna forma.









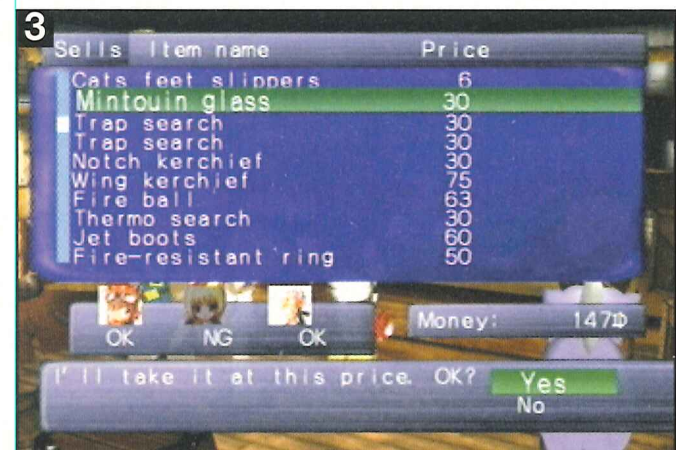
▶▶ Todos sabemos que las batallas en un juego de rol son como la salsa de tomate en los macarrones. Y aquí radicará el punto fuerte de «Evolution»: aparecerán todos los enemigos en pantalla, con lo cual sabréis cuando van a atacaros, y podréis preparar vuestra defensa. Esto se conseguirá con un sencillo menú de combate, que os marcará el orden del siguiente personaje en intervenir en la lucha.

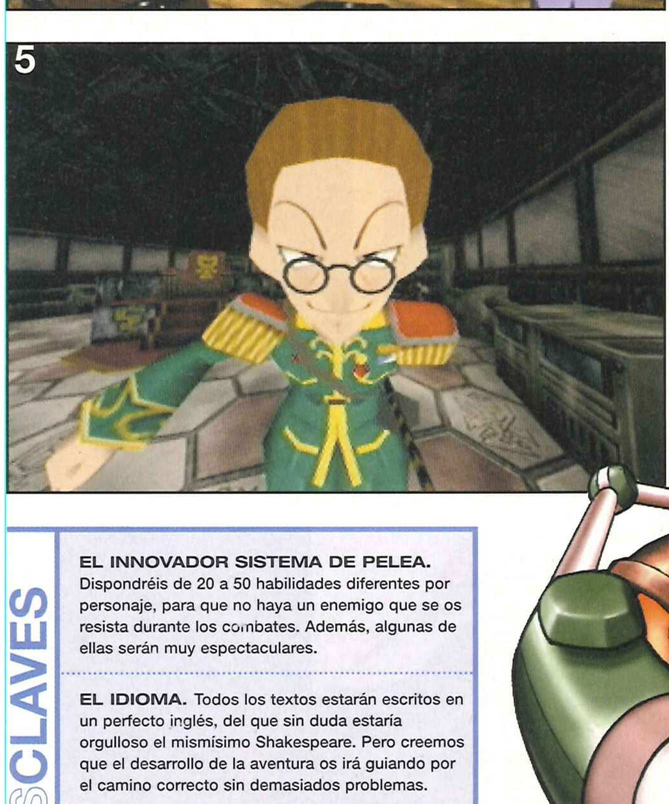
La vida útil de este titulo se espera que sea muy larga. Habrá 150 niveles, que además se generarán aleatoriamente cada vez que comencéis una partida. De esta forma, será imposible que os aprendáis el desarrollo exacto.

LOS GRÁFICOS VAN A ESTAR A LA ALTURA de lo que todo el mundo desea. Vais a descubrir un universo colorista, limpio y muy claro, con un impagable movimiento de cámara, que siempre podréis colocar en el mejor ángulo a nuestro antojo.

En los combates, sin embargo, será la propia maquina la que os muestre los ángulos e iluminación específicos para observar con total detalle las habilidades especiales de los personajes. Además, el juego contará con más de una hora de Full Motion Video, durante la que veréis imágenes que os harán dudar si alguien ha puesto en el video una película de manga.

Un último dato es que los diálogos no estarán traducidos. Es una pena, pero al menos el juego os servirá para repasar ese curso de inglés por fascículos que tenéis en casa.





❶ Mucho ojito con los jefes finales. Aunque tengan carita de buena persona, será mejor que no os acerquéis mucho para acariciarles en el lomo.
❷ Esta rubia de aspecto tan moderno se convertirá en un torbellino en el campo de batalla. ¿Quién dijo algo sobre el sexo débil?
❸ El juego pondrá a vuestra disposición una enorme cantidad de items y pociones mágicas. De todas maneras, siempre podréis vender unas cuantas y así andar algo más ligeros de peso.
❹ ¡Cómo cambian los tiempos! Las libélulas inocentes que pululaban por las charcas han pasado a la Historia. En «Evolution» serán gigantes, y no se cortarán nada a la hora de atacaros sin piedad.
❺ El tamaño de los personajes será considerable, y todos mostrarán un aspecto de lo más simpático.



LAS CLAVES

EL INNOVADOR SISTEMA DE PELEA. Dispondréis de 20 a 50 habilidades diferentes por personaje, para que no haya un enemigo que se os resista durante los combates. Además, algunas de ellas serán muy espectaculares.

EL IDIOMA. Todos los textos estarán escritos en un perfecto inglés, del que sin duda estaría orgulloso el mismísimo Shakespeare. Pero creemos que el desarrollo de la aventura os irá guiando por el camino correcto sin demasiados problemas.

EL PRIMER RPG. «Evolution» estrenará el género en Dreamcast, y lo va a hacer plantando en pantalla unos personajes enormes y un universo muy colorista. Recorrerlo se convertirá en un placer para vuestros sentidos.

▶Compañía: **Sega** (www.dreamcast-europe.com) ▶Fecha: **Febrero** ▶Género: **Shoot'em up**

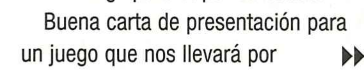
Red Dog

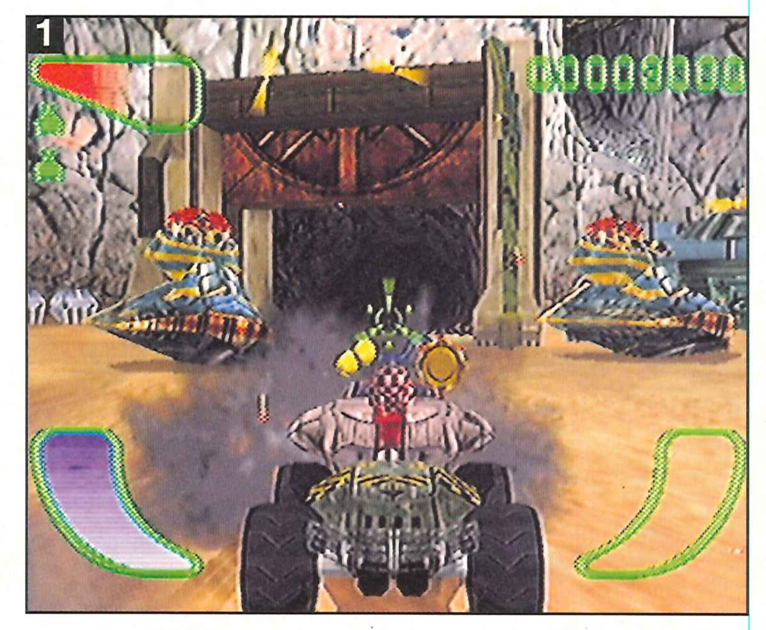
Con tanto alienígena suelto por estos mundos de Dios, lo mejor va a ser montar un restaurante y servir pinchitos de marciano a la parrilla con salsa barbacoa.

Un montón de extraterrestres, procedentes del quinto infierno se acercan a la Tierra con todo tipo de obsequios y buenos deseos. Los terrícolas, haciendo gala de su buena fe, los recibirán con los brazos abiertos, pero poco tardarán en llevarse una desagradable sorpresa: como tantas otras veces, lo que pretenden estos alienígenas es invadir el planeta y destruir la raza humana. Por suerte, aquí es donde entrará en acción Red Dog, un poderoso carro de combate armado hasta los dientes (bueno, hasta los cañones), que se va a convertir en la última esperanza de la humanidad.

ÉSTE ES EL INTERESANTE ARGUMENTO en que se enmarcará el juego de Sega, un shoot'em up con todos los ingredientes necesarios para tenernos horas y horas conectados a nuestra consola. No en vano viene avalado por la experiencia de sus creadores, los chicos de Argonaut, que ganaron su merecida buena fama con el ya antológico «Star Wing» para Super Nintendo.

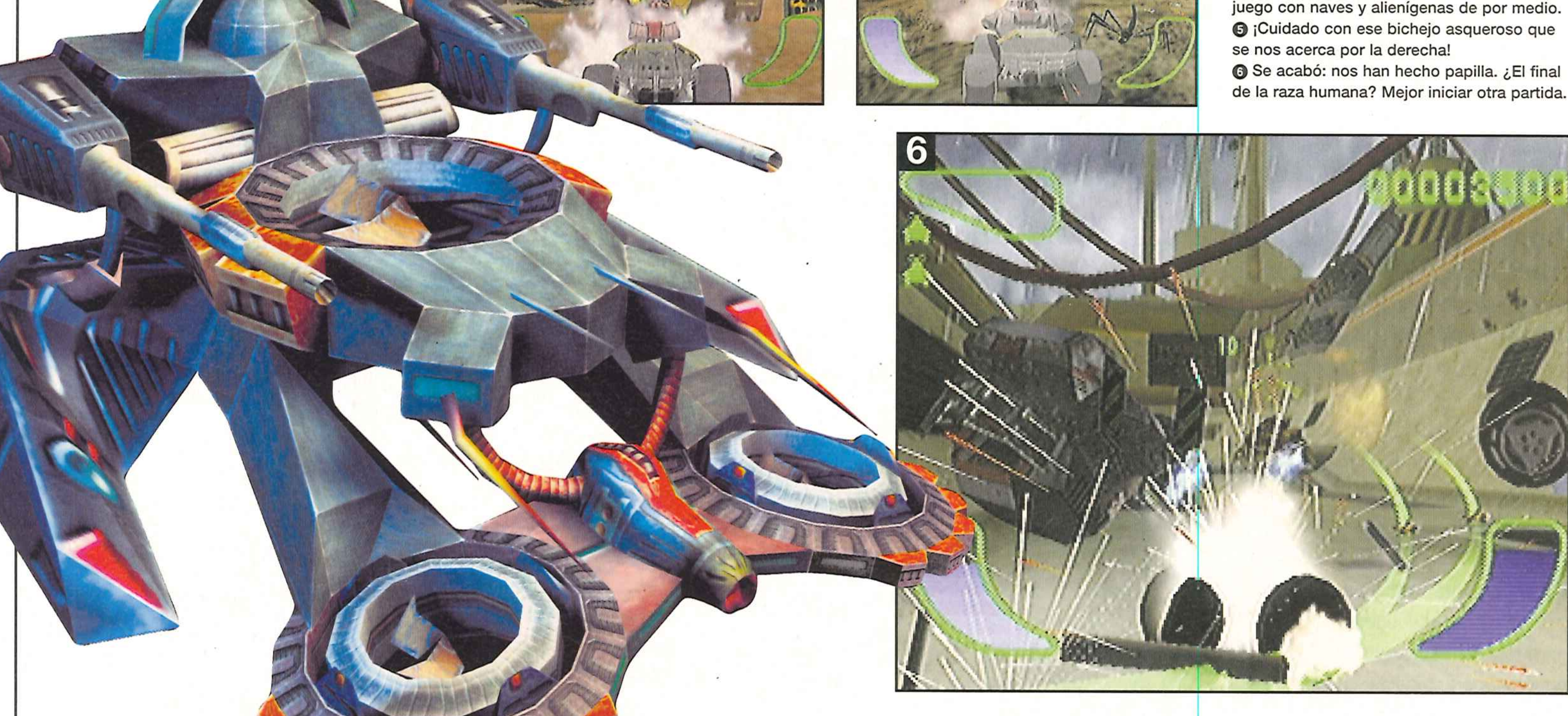
Buena carta de presentación para un juego que nos llevará por ▶▶











❶ Los escenarios, así como el diseño de los enemigos, estarán cuidados con verdadero esmero a lo largo de todo el juego.
❷ ¿Pero cómo ha entrado una nave tan inmensa dentro de un volcán en erupción?
❸ Este escudo nos protegerá de los ataques, pero sólo por un tiempo limitado.
❹ Una vez más, Argonaut se va a marcar un juego con naves y alienígenas de por medio.
❺ ¡Cuidado con ese bichejo asqueroso que se nos acerca por la derecha!
❻ Se acabó: nos han hecho papilla. ¿El final de la raza humana? Mejor iniciar otra partida.







▶▶ diferentes zonas del mundo (¿que tal volcanes a punto de entrar en erupción, por ejemplo?), con el fin de destruir todo tipo de artefacto o vida extraterrestre que nos salga al paso (y si no nos salen, pues ya habrá tiempo para ir a buscarlos).

NOS ENFRENTAREMOS A TODO UN EJÉRCITO ALIENÍGENA, con infantería, naves colosales, o extraños cacharros con forma de insecto. Pero no tendremos por qué preocuparnos, pues nuestro tanque irá provisto de todo tipo de armas y podrá obtener muchas otras en los extensos mapeados que tendrán las diez fases del juego.

Si ya estáis deseando jugar a «Red Dog», os gustará saber que también va a incluir una sugerente opción multijugador con diversas modalidades: todos contra todos, el rey de la montaña o el viejo juego de la patata caliente (con una bomba a punto de estallar, claro).

«Red Dog» contará además con unos excelentes efectos de luz, que harán que los continuos disparos y explosiones queden mucho más espectaculares. Y el diseño de enemigos y escenarios supondrá también un alarde de talento por parte de sus autores. Mientras esperáis a que llegue para comprobarlo, os proponemos que sigáis leyendo nuestra revista. ■

LAS CLAVES

LA INNEGABLE CALIDAD GRÁFICA. Gráficos cuidados con esmero y que sabrán aprovechar la capacidad de nuestra consola, nos permitirán disfrutar de lo que ofrece un buen "shooter": largos recorridos llenos de variadísimos enemigos.

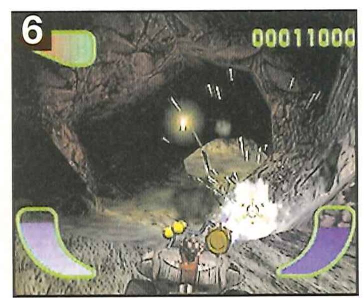
LA EXPERIENCIA DE SUS PROGRAMADORES. La jugabilidad y la diversión de «Red Dog» vendrán avaladas por el curriculum del grupo Argonaut, los creadores del histórico "Star Wing", para Super Nintendo.

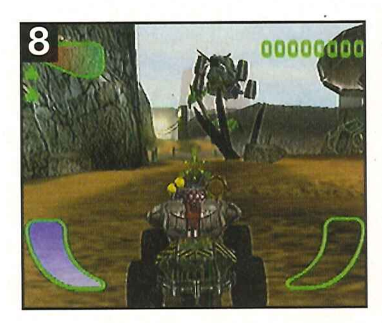
LAS VARIADAS OPCIONES MULTIJUGADOR. «Red Dog» contará con varias opciones multijugador que alargarán su duración, y nos ofrecerán otras otras alternativas de juego en compañía de hasta cuatro amigos dispuestos a pasárselo bien.

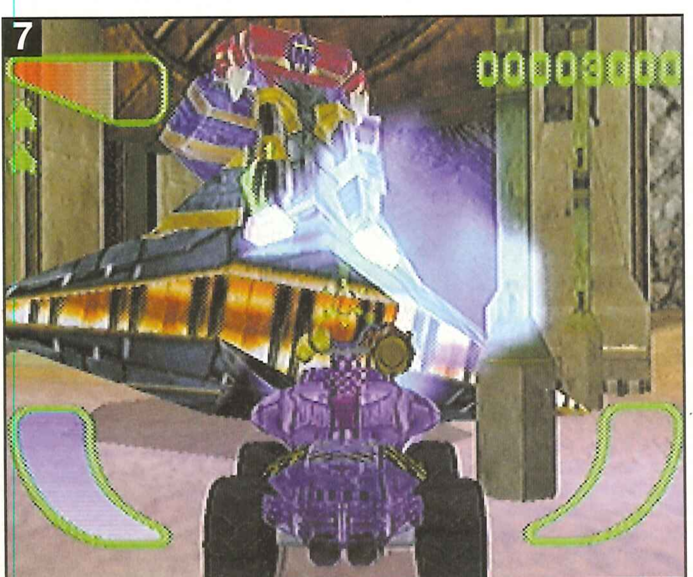












❶ Dentro del volcán tendremos que evitar caer en la lava si no queremos derretirnos como un terroncito de azúcar en el café.
❷ Como podéis apreciar, los efectos de luz serán verdaderamente alucinantes.
❸ Estas tenebrosas cuevas estarán repletas de todo tipo de alienígenas dispuestos ellos a hacernos mucha "pupita".
❹ Los enemigos aparecerán por el lugar más insospechado, aunque esos hangares del fondo tienen bastante mala pinta, ¿no creéis?
❺ Tengo que llevar mi tanque al taller, porque creo que no tiene bien la carburación. ¿O es que acaso me acaban de disparar y me va a aparecer en cualquier momento el terrible "Game Over"?
❻ ¡Chúpate esa, marciano asqueroso!: todos tenemos que morir alguna vez y a ti te acaba de llegar la hora en este mismo instante.
❼ Aunque es una absoluta temeridad acercarse tanto a estas máquinas infernales, lo hemos hecho para que podáis apreciar la calidad gráfica que mostrará «Red Dog». ¿Qué os parece?
❽ Esa nave que huye no nos da muy buena espina. Seguro se las pira en busca de refuerzos. Si no fuera porque tendremos el carro de combate mejor armado del planeta...



▶ *Compañía:* ***Acclaim*** **(www.acclaim.com)** ▶ *Fecha:* ***Enero*** ▶ *Género:* ***Deportivo***

Tee Off

¿Todavía eres de los que piensan que el golf es un deporte aburrido? Seguro que cuando juegues con estos cabezones vas a cambiar de opinión.

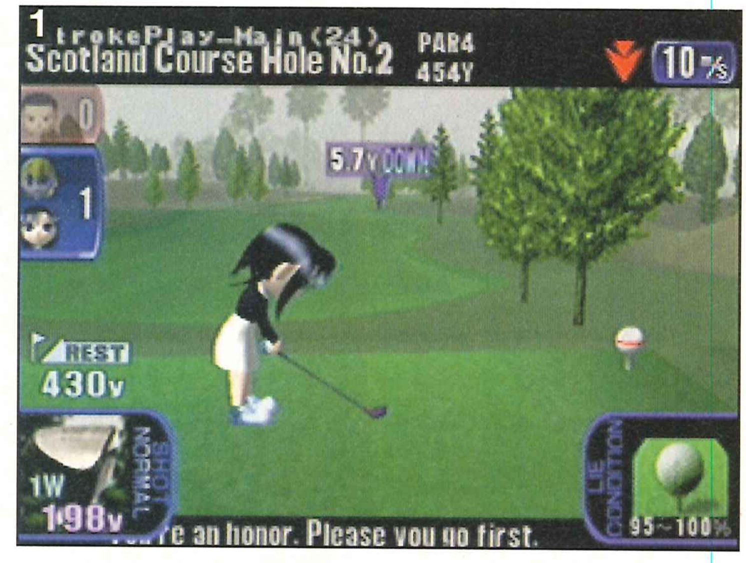
Si alguna vez os habéis planteado emular al mítico Seve Ballesteros, o poneros al nivel de Sergio García (y hablamos de títulos deportivos, no de pasta), seguro que os gustará saber que Acclaim tiene casi a punto un juego que os va a venir de perlas.

«Tee Off» va a ser el primer simulador de golf que salga para Dreamcast, y viene con una tarjeta de presentación en la que destacan tanto su divertida estética japonesa como un poder de adicción que se adivina irresistible.

DESDE EL MOMENTO EN QUE CONECTEMOS NUESTRA CONSOLA nos sorprenderá el lujoso diseño de unos campos en los que vamos a encontrar todo tipo de detalles gráficos, desde las suaves texturas de la hierba hasta los distintos tipos de árboles que adornarán el recorrido según el continente donde juguemos.

Y la cosa irá más lejos, porque en más de una ocasión nos tocará jugar en situaciones climatológicas adversas. ¿Os habéis planteado alguna vez cómo pegarle a una minúscula bola de golf en medio de la niebla? Pues prepararos, porque no vais a tardar mucho en probarlo.

«Tee Off» incluirá hasta seis tipos de campeonato diferentes. La mayoría seguirá la mecánica tradicional (por puntos, por golpes, Campeonato del Mundo, etc...), pero también habrá una "sobrada" de los programadores que, bajo el nombre de "Millenium", nos propondrá echar partidos en una especie de realidad virtual al estilo de "Tron", la peli de Disney. Según el tipo de campeonato que elijamos, podremos jugar solos o en compañía de cuatro jugadores, todos contra todos o por equipos. ▶▶



❶ Antes de realizar un golpe podremos elegir el palo que vamos a utilizar. Deberemos tener en cuenta la distancia al hoyo y la fuerza de cada personaje, e incluso podremos calcular en qué punto golpear a la bola. ¿Quién dijo que este juego iba de cachondeo?



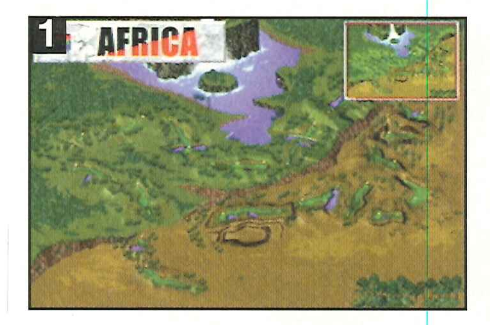


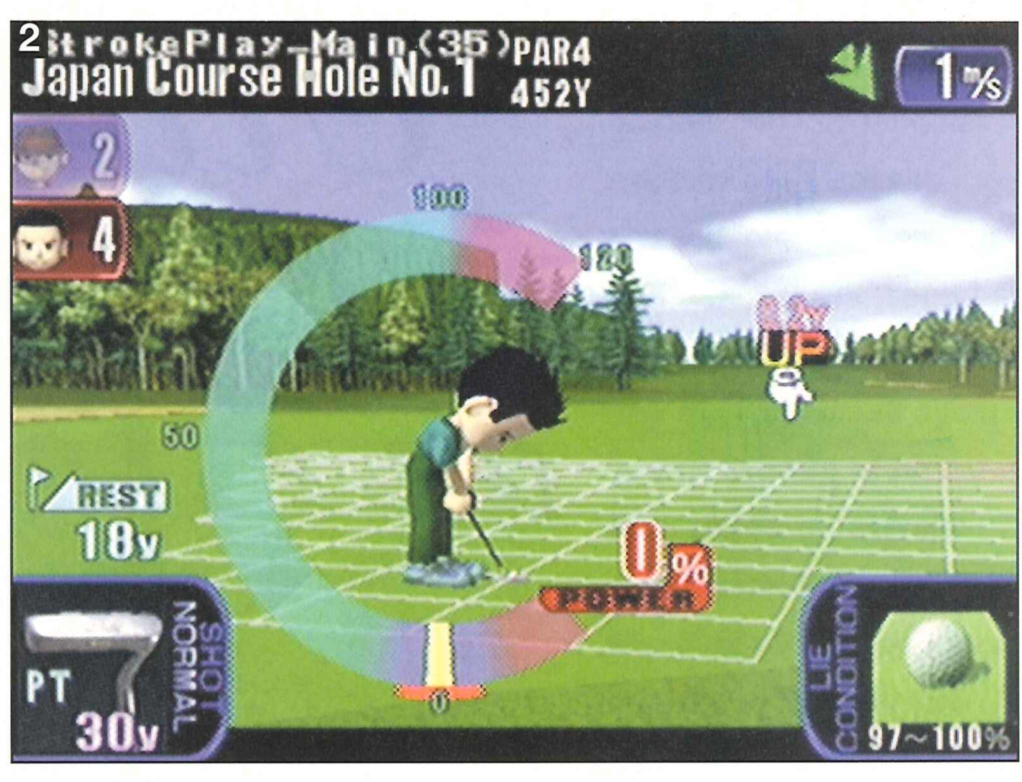


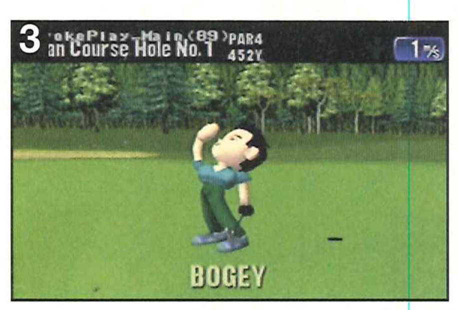




❷ «Tee Off» tendrá una de las intros más divertidas que hemos visto en Dreamcast.
❸ El modo "Millenium" nos enseñará una nueva forma de practicar el golf. ¿Será así como jueguen nuestros nietos?
❹ El control estará centrado en la típica barra circular para medir la fuerza del golpe.
❺ Estos serán los cuatro personajes elegibles al principio. Si queremos jugar con el resto, ¡a ganar campeonatos!
❻ ¡Cuidado! Si la pelota cae en un búnker nos costará bastante sacarla, y tendremos que dar más golpes de los deseables.







❶ Esta vista del campo africano es de lo más sugerente. Podremos hacer un zoom para verlo mejor.
❷ Al acercarnos al hoyo aparecerá una rejilla que nos facilitará el golpe. Si fallamos, no será por falta de ayuda.
❸ Las animaciones incluirán cabreos de los personajes.

▸▸ Antes de comenzar los partidos elegiremos a uno de los doce personajes, cada uno con diferentes habilidades (fuerza, conocimiento...) y con su propia personalidad.

AQUÍ ES DONDE EL JUEGO DE ACCLAIM va a sacar a relucir su lado más original, poniendo en pantalla un diseño gráfico de marcada estética japonesa. Todos tendrán cabezas grandes y ojos saltones, además de unas vestimentas realmente simpáticas. Para que no falte de nada, también hablarán, saltarán de alegría ante un buen golpe, o se enfadarán si no conseguimos más que darle un toque ridículo a la bola.

Pero pese al toque festivo de sus gráficos, el juego también va a tener su parte de simulador serio. El control será enormemente sencillo, basado en la clásica barra circular en la que se trata de pulsar el botón en el momento justo. Antes de cada golpe tendremos que fijarnos en la distancia al hoyo para saber qué palo utilizar, así como seleccionar la trayectoria e incluso prever el punto exacto donde golpearemos la bola.

Todo lo dicho (y lo que nos queda por disfrutar) hace de «Tee Off» un juego lleno de virtudes, ideal para descansar de las carreras de «Sonic» o las peleas de «Soul Calibur». ■







❹ Este chico australiano tendrá una fuerza y una destreza sorprendentes. Conseguir batirle cuando nos enfrentemos a él será todo un reto.
❺ Antes de jugar en cada hoyo veremos una presentación de su recorrido, las características y el par en el que tenemos que acabarlo.
❻ Los campos tendrán las mismas características que los reales. Habrá zonas con diferentes alturas de la hierba, bunkers y hasta árboles que entorpecerán la trayectoria de los golpes. ¡Que alguien corte ese de ahí delante!

LAS CLAVES

EL PRIMER JUEGO DE GOLF. «Tee Off» va tener el honor de inaugurar este género deportivo en Dreamcast. Va a ser un debut muy entretenido, y con mayor poder de adicción de lo que es habitual en este tipo de juegos.

LA SIMPATÍA DE LOS PERSONAJES. Una estética “deformada” propia de los dibujos animados japoneses conseguirá darle un toque muy cachondo a un deporte como éste, que normalmente tiene fama de serio.

UN MANEJO MUY SENCILLO. Pocas veces vamos a poder disfrutar de un juego de golf con un manejo tan sencillo, aunque eso no significará que sea fácil ganar a la máquina. La eficacia en cada golpe quedará en nuestras manos.



Estas fechas navideñas son las más propicias para ampliar tu colección de juegos. Pero siempre ocurre lo mismo: llegas a la tienda, ves la estantería llena... y no sabes por qué juego decidirte. Para que no te pierdas ante el aluvión de títulos para Dreamcast, hemos hecho este repaso a todo lo que hay disponible hasta el momento, que, como ves, es bastante.





Sonic Adventure

Distribuidora: SEGA
Precio: 8.990 PTAS.





Sonic, el simpático puercoespín azul que también trabaja como mascota de Sega, retorna al primer plano de la actualidad con esta mezcla de aventura y plataformas.

En una clara demostración del poderío de Dreamcast, Sonic se dedica a recoger anillos a lo largo de enormes mundos 3D, pelear con todo tipo de criaturas al servicio del malvado Dr. Robotnik, y hasta criar mascotas virtuales. Todo ello acompañado por otros cinco personajes a los que también podemos controlar después.

El juego se desarrolla a una velocidad de infarto, capaz de sumirnos en un dulce vértigo sólo interrumpido por momentos espectaculares. Tener una Dreamcast y no tener«Sonic Adventure» es un pecado. Y si no, deberían considerarlo así.



•Puntuación: 9

1° Sonic Adventure 2° Blue Stinger 3° ShadowMan

JUEGOS
(NOVE)DADES

Blue Stinger

Distribuidora: PROEIN
Precio: 8.490 PTAS.



La primera aventura estilo «Resident Evil» que llega a nuestra consola se desarrolla en siete extensas zonas en las que nos enfrentamos a todo tipo de seres mutantes.

El aspecto gráfico es sensacional, y tiene una trama muy bien elaborada que nos atrapa desde el primer momento. El principal problema radica en que el juego no está traducido, y algunos puzzles exigen dominar el ingles para ser resueltos.

Salvando este problema, por ahora esta aventura es la única de este tipo que podéis adquirir en Dreamcast, y también una de las mejores programadas para cualquier otra consola.

•Puntuación : 9

ShadowMan

Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 8.490 PTAS.

Acabar con cinco asesinos en serie que quieren sembrar el caos llegando desde el más allá es algo que no está al alcance de cualquiera, pero es que Shadowman no es un tipo cualquiera.

Su aventura presenta un argumento adulto y un lenguaje bastante explícito, que ha sido totalmente doblado al castellano.



Destacan la puesta en escena, con enormes escenarios 3D en los que es muy fácil perderse, y unos soberbios efectos de luz. Y como el desarrollo combina momentos de acción y otros que nos obligan a pensar, al final el juego nos reserva muchas horas de diversión.

•Puntuación: 9

Toy Commander

Distribuidora: SEGA
Precio: 8.990 PTAS.



¿Qué tal una aventura que tenga como escenario nuestra propia casa? Ahora, Sega lo ha hechó posible con «Toy Commander», un original juego que tiene una realización técnica de auténtico lujo. En él podemos pilotar todo tipo de vehículos por las distintas habitaciones de una casa en 3D, y en cada una nos plantean una serie de objetivos que hemos de cumplir si no queremos que triunfe una rebelión ¡de todos nuestros juguetes!

Ideas como ésta son las que hacen grande a una consola, y Dreamcast se está haciendo cada vez más grande con juegos así.

•Puntuación: 8



Velocidad



Sega Rally 2

Distribuidora: SEGA

Precio: 8.990 PTAS.

«Sega Rally 2» es la punta de lanza de la nueva generación de juegos de conducción que llegan para Dreamcast. Gráficamente idéntico a la recreativa, pero mejorado con nuevos modos de juego, este simulador nos trae toda la emoción de los mejores rallies.

Absolutamente imprescindible para todos aquellos que tenemos pasión por pisar el acelerador, e incluso para los que todavía no tienen carnet de conducir.



•Puntuación: 9

Speed Devils

Distribuidora: UBI SOFT

Precio: 8.490 PTAS.

Este atractivo juego de Ubi Soft representa un aporte de frescura al género automovilístico. Está planteado con un marcado estilo arcade, que nos obliga a recorrer distintos circuitos con el objetivo de conseguir dinero para comprarnos nuevos coches.



Esto, que en un principio no parece mucho, se convierte en algo tremendamente divertido desde la primera partida.

«Speed Devils» resulta muy espectacular a nivel gráfico, y tiene una enorme jugabilidad, en la que sobresalen por encima de todo un control muy fino y una sensación de velocidad siempre alta. Si queréis descubrir algo nuevo, éste es vuestro juego.

Puntuación: 8

Re-Volt

Distribuidora: ACCLAIM

Precio: 8.490 PTAS.



En esta joyita de la velocidad nos ponemos al volante de un pequeño coche de radiocontrol con el que corremos todo tipo de carreras.

Además de pisar el acelerador, tenemos que entablar auténticas batallas contra nuestros rivales, a los que podemos disparar items de lo más variado (globos con agua, rayos paralizantes, descargas eléctricas...).

Con unos gráficos simpatiquísimos, «Re-Volt» se eleva al cielo de los juegos de Dreamcast y se convierte en uno de los títulos más divertidos y originales para la juegoteca de cualquier consolero que se precie.

•Puntuación: 8

F-1 WGP

Distribuidora: SEGA

Precio: 8.990 PTAS.

Este simulador tiene licencia oficial de la F.I.A., lo que le permite incluir todos los pilotos y escuderías reales del mundial de Formula 1.

El juego presenta una increíble entorno gráfico y un sonido correcto, pero el resultado final se ve ligeramente empañado por algunas ralentizaciones que surgen cuando alcanzamos altas velocidades.



Un título de una calidad innegable, pero que se podía haber pulido un poco más para que hubiera terminado de romper del todo. En cualquier caso, si te atrae la F-1, es una opción muy interesante.

•Puntuación: 7

Hydro Thunder

Distribuidora: INFOGRAMES

Precio: 8.490 PTAS.



La velocidad no siempre llega por tierra. Las lanchas motoras también correń que se las pelan, y ahora «Hydro Thunder» nos brinda la mejor oportunidad de comprobarlo por nosotros mismos.

En este juego de Infogrames podemos disfrutar al límite de unas carreras muy espectaculares, que además se desarrollan sobre unos circuitos muy variados y llenos de detalles.

El control resulta bastante sencillo y los turbos que recogemos en cada vuelta hacen siempre haya emoción hasta el último momento. Por eso, ésta es una buena opción de compra para los que les guste la velocidad, pero no sean unos locos de los coches.

•Puntuación:  7

1º Sega Rally 2 2º Speed Devils 3º Re-Volt

TrickStyle

Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 8.490 PTAS.



La acción de «TrickStyle» se desarrolla en el futuro, donde es posible hacer surf sobre unas tablas que no rozan el suelo y nos permiten deslizarnos, saltar y realizar sencillas piruetas en medio de cualquier circuito.

Partiendo de este planteamiento futurista, este juego de Acclaim ofrece unas carreras en las que destaca sobre todo el excelente control. La física de los personajes ha sido estudiada perfectamente, y eso se nota en el gran realismo de demuestran.

Todavía no existen estas tablas, así que mientras llega el momento en que nos las podamos comprar, seguiremos jugando con «Trick Style».

•Puntuación: 7

Monaco GP2

Distribuidora: UBI SOFT
Precio:: 8.490 PTAS.

Aunque este simulador de Fórmula 1 no cuenta con la licencia oficial, ha conseguido que el control de los bólidos sea lo más parecido a lo que debe ser en la realidad. Esto supone que podemos desesperar en las primeras partidas, en las que nos saldremos una y otra vez a la cuneta. Pero si nos hacemos con el control, tenemos diversión para un buen rato.



Si jugar a un campeonato se nos hace muy largo, el modo arcade suaviza un poco las cosas, porque no es tan exigente. Nos ha encantado también el modo "retro", en el que podemos conducir coches de los años cincuenta con un encantador diseño años 30.

•Puntuación: 7

Buggy Heat

Distribuidora: SEGA
Precio: 8.990 PTAS.

Hallar un soplo de aire fresco dentro del genero de las carreras es complicado en estos días. Sin embargo, Sega se ha decantado por las carreras de buggies, en las que los saltos, botes y vuelcos, están siempre a la orden del día.



Desde luego, «Buggy Heat» no se puede comparar con los grandes títulos de velocidad de los que ya dispone Dreamcast, pero puede resultar bastante divertido y además es, junto a «Sonic adventure», el único juego que de momento dispone de funciones Online, para que puedas comparar a través de Internet tus mejores tiempos con gente de todas partes del mundo.

•Puntuación: 6

Suzuki Alstare

Distribuidora: UBI SOFT
Precio: 8.490 PTAS.

El catalogo de Dreamcast no dispone de ningún otro título de motos, así que este juego ya tiene mucho terreno ganado entre los muchos aficionados a las dos ruedas que hay en nuestro país.

Los chicos de Ubi han creado un arcade puro y duro, con unos gráficos espectaculares, un control muy apañadito y una apreciable sensación de velocidad.



Lo que ocurre es que «Suzuki Alstare» es algo sosete en cuanto a modos de juego, y tampoco es un simulador que nos permita disputar una temporada completa como si fuéramos Crivillé en persona. No llega al nivel de los grandes simuladores, pero gustará a los que sólo piensan en montar en moto.

•Puntuación : 6

Tokyo Highway Challenge

Distribuidora: SEGA
Precio: 8.990 PTAS.

Recorrer las calles de Tokio, a bordo de 25 vehículos diferentes, es el reto que nos proponen los creadores de «Virtua Fighter». Sin embargo,lo malo de «Tokio Highway Challenge» es que sólo presenta un circuito, y aunque nos permite ir por distintos atajos, al final las carreras acaban haciéndosedemasiado monótonas.



En su favor hay que decir que los juegos de luces de las farolas que pueblan las calles, y las de los faros de los coches son de lo mejor que hemos visto en mucho tiempo.

•Puntuación: 6

Pen Pen

Distribuidora: INFOGRAMES
Compañía: 8.490 Ptas.

Este «Pen Pen» fue uno de los primeros juegos de Dreamcast que aparecieron en Japón, y nosotros no tardamos mucho en probarlo. Y es que nos apetecía mucho la idea de echar unas carreritas en plan graciosillo con unos personajes de aspecto tan cachondo. Sin embargo, pronto nos llevamos una ligera desilusión.



No tardamos mucho en comprobar que tanto su complicado sistema de control, como su escasa jugabilidad, hacen que este juego sea uno de los más flojos del catálogo de nuestra consola.

Lo único que se salva es la opción multijugador, que puede proporcionar algo más de diversión, pero sin elevar demasiado el tono general.

•Puntuación: 4

Deportivos

Ready 2 Rumble

Distribuidora: INFOGRAMES
Precio: 8.490 PTAS.

El boxeo tiene una imagen un tanto desprestigiada y no está del todo bien visto. Pero a partir de ahora ya no tendremos que quedarnos hasta las tantas de la noche para ver la retransmisión de un campeonato en un canal codificado, porque Infogrames nos acerca lo mejor de este deporte en una versión fresca y muy divertida.

Lo primero que nos llama la atención de «Ready 2 Rumble» es la simpatía y originalidad que desbordan sus personajes sobre el cuadrilátero. Pero lo mejor de todo es que conjuga una gran calidad gráfica (atención a las animaciones de los boxeadores) con un excelente control. Se pueden hacer todo tipo de golpes con total sencillez, con lo que se alcanza una jugabilidad nunca vista en el género

Si no tenéis muchos prejuicios contra este deporte, aquí tenéis uno de los juegos más divertidos que os podáis llevar a casa. Desde luego, es uno de los favoritos de nuestra redacción.

•Puntuación: 9



Worldwide Soccer 2000

Distribuidora: SEGA
Precio: 8.990 ptas.

Este simulador es el juego de fútbol que colma todas nuestras expectativas hasta el momento.

Incluye a los clubes de las ligas europeas más importantes, y sus modos de juego resultan de lo más completo. Podemos jugar ligas, torneos de copa o, si preferimos, también existe una opción para personalizar una temporada a nuestro gusto. El control nos permite hacer jugadas de todo tipo, los gráficos son más que decentes, y algunas animaciones de los jugadores quitan el hipo.

•Puntuación: 8





UEFA Striker

Distribuidora: INFOGRAMES
Compañía: 8.490 Ptas.

Torneos, campeonatos y ligas a go-go con jugadores reales. Estas son las grandes bazas que ofrece «UEFA Striker» a todos los enamorados del balón.

Aunque el juego puede ser calificado como un buen simulador, también presenta algún que otro inconveniente. Un buen ejemplo es que marcar un gol resulta demasiado complicado, y aunque en el fútbol real esto es bastante cierto, jugando en una consola la cosa no resulta tan divertida.

No queremos que tengáis una mala impresión. Es un buen titulo de fútbol, pero intuimos que podría haber dado mucho más de si.

•Puntuación: 6

Snow Surfers

Distribuidora: SEGA
Precio: 8.990 PTAS.



El invierno llega a nuestra Dreamcast con un juego que nos lanza a competir sobre tablas de snow a lo largo de unos circuitos kilométricos. En «Snow Surfers» no sólo tenemos que preocuparnos del cronómetro, sino también de hacer el mayor número posible de piruetas para poder ganar tiempo.

La sensación de velocidad es frenética y las texturas de los gráficos presentan una suavidad extraordinaria. Quizá son los personajes los que se quedan un poco atrás con su aspecto demasiado anguloso, y se echa de menos algún circuito más. Con ellos, el juego sería insuperable.

•Puntuación: 6



WWF Attitude

Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 8.490 PTAS.

El wrestling es un "deporte" que cuenta con una legión de adeptos al otro lado del Atlántico. En nuestro país es conocido gracias a las retransmisiones que efectuaba una conocida cadena de televisión, y desde entonces también cuenta por aquí con una buena legión de fans.



El juego de Acclaim ofrece lo mismo que veíamos en la tele: luchadores estrafalarios que se marcan vaciles de todo tipo, y cientos de llaves inverosímiles para derrotar a los contrarios.

Aunque quede reservado a los aficionados al "catch",«WWF Attitude» es divertido es su conjunto y ofrece una buena jugabilidad.

•Puntuación: 6

NFL Quarterback Club 2000

Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 8.490 PTAS.

El fútbol americano es uno de los juegos más espectaculares de cuantos se practican en el mundo.

Sin embargo, el gran desconocimiento general de sus reglas y las complicadas tácticas en la elección de las jugadas, hacen que a la mayor parte del publico le suene a chino todo cuanto rodea a estos partidos.



De cualquier forma, si os gusta este deporte, en «NFL QBC» vais a encontrar un simulador de una calidad soberbia. Muy bien realizado, pero para especialistas.

•Puntuación : 6

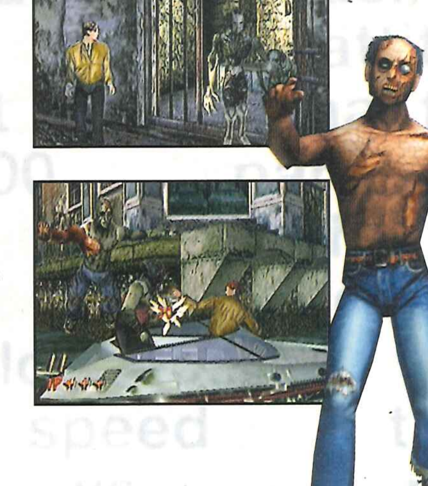
The House of the Dead 2

Distribuidora: SEGA
Precio: 8.990 PTAS.

Uno de los arcades más conocidos de Sega entra en nuestra casa gracias a esta espléndida conversión. En «The House of the Dead 2», nuestra misión consiste en ir disparando a todos los zombies que nos encontramos por un camino preestablecido.

Los enemigos son de lo más gore que hemos visto últimamente, y la calidad de los escenarios está fuera de toda duda. No tenéis más que pasaros por unos salones recreativos para comprobarlo, porque los gráficos son casi exactos a los que aparecen en el juego original.

Éste es uno de los juegos más impactantes que os podéis llevar a casa, pero si queréis bordarlo del todo, os recomendamos que compréis también la pistola de Dreamcast. Diversión total y muy terrorífica.



•Puntuación: 9

Millenium Soldier: Expendable

Distribuidora: INFOGRAMES
Precio: 8.490 Ptas.



Un soldado tipo Rambo es el protagonista de este shoot'em up puro y duro. Su única misión consiste en disparar por doquier contra todo ser o máquina que se le ponga delante, sin necesidad de plantearnos problemasestratégicos o de comerse el coco en laberintos.

Aunque los gráficos resultan bastante espectaculares, y al principio es muy divertido, puede llegar a hacerse monótono por tener un desarrollo muylineal. El modo a dobles resulta original, y consigue dotarle de una mayor duración.

•Puntuación: 6

Soul Fighter

Distribuidora: PROEIN
Precio: 8.490 PTAS.



Este juego nos lleva de nuevo a la época de los grandes beat'em up. En su trama se mezclan la fantasía con la época medieval, y el desarrollo nos lleva a recorrer a pie extensos escenarios en los que nos curramos cada metro a base de golpes.

•Puntuación: 6

Dynamite Cop

Distribuidora: SEGA
Precio: 8.990 PTAS.

Otra conversión de una recreativa de Sega para los inicios de su consola.



El desarrollo nos lleva a pelear contra una banda de terroristas, así que la acción es constante y no hay lugar para el aburrimiento.

El problema principal, sin embargo, radica en que el juego dura poco y se hace muy corto.

•Puntuación: 5

1º The House of the Dead 2



Lucha

Soul Calibur

Distribuidora: SEGA
Precio: 8.990 PTAS.

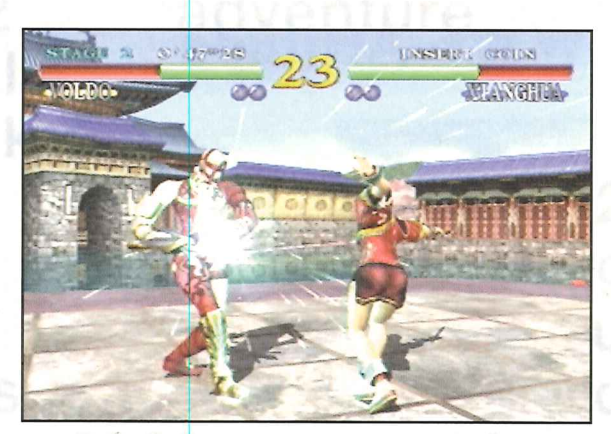
He aquí el juego que ha roto los esquemas que parecían intocables en el concurrido genero de la lucha. Namco, que lleva en este mundo muchos años, es la compañía que mejor ha aprovechado hasta ahora la potencia y el poder que encierra nuestra Dreamcast.

Desde el primer momento que conectamos «Soul Calibur» en la consola nos damos cuenta de la apabullante calidad gráfica que atesora. Todos los escenarios tienen un diseño y una profundidad imponentes, y de las animaciones de los golpes y movimientos de los luchadores sólo se puede decir que son perfectas.

Un montón de modos de juego y un control muy fiable redondean un juego que ha sido capaz de superar la calidad que mostraba la versión para recreativa.

Es así de claro, olvídate de todo lo que has conocido antes. «Soul Calibur» se eleva sobre cualquier título similar que se haya programado jamas para ninguna consola. Sin duda, el mejor juego de Dreamcast hasta la fecha.

•Puntuación: 10





Power Stone

Distribuidora: PROEIN
Precio: 8.490 PTAS.



Bajo una estética manga que puede llamar a engaño, «Power Stone» se ha convertido en toda una revelación del género de lucha 3D.

«Power Stone» ha sido convertido de la recreativa por Capcom, que por una vez se decide a salir del terreno de las dos dimensiones. Y la verdad es que ha acertado de pleno, porque el juego tiene un control sencillo como pocos, y nos ofrece la divertida posibilidad de interactuar con cualquier elemento del escenario (podemos coger todo lo que encontramos y utilizarlo contra nuestro rival).

Éste es un juego que quizá no ha llamado mucho la atención, pero realmente merece la pena.

•Puntuación: 8

Virtua Fighter 3 TB

Distribuidora: SEGA
Precio: 8.990 PTAS.



Un regalo para los ojos de todos los que disfrutan del género de lucha llega a Dreamcast de la mano de Sega, que con los luchadores de «Virtua Fighter» sentó las bases de la lucha en 3D.

En esta conversión podemos disfrutar viendo los increíbles movimientos de Wolf, Pai, Lau y Akira, entre otros, con un tamaño descomunal y envueltos en un entorno poligonal soberbio.

Si bien el juego se queda un poco corto si nos fijamos en el numero de opciones, estamos hablando de uno de los mejores juegos de este tipo editado hasta la fecha.

•Puntuación: 8

Marvel vs. Capcom

Distribuidora: VIRGIN
Precio: 8.990 PTAS.

La lucha en 2D tiene en «Marvel vs Capcom» el exponente más reciente del género, y además el juego viene firmado por Capcom, unos auténticos especialistas en este genero.

El atractivo de este título radica en sus graficos coloristas y brillantes, junto con la posibilidad de protagonizar combates con los héroes de la casa Marvel, junto a los luchadores más famosos de la extensa historia de la compañía japonesa. Peleas dos para dos, combos increíbles a la velocidad del rayo y poderosas magias conforman un producto igual a la recreativa.





•Puntuación: 6

1º Soul Calibur 2º Power Stone 3º Virtua Fighter 3TB

Street Fighter Alpha 3

Distribuidora: VIRGIN
Precio: 8.990 PTAS.



Otro arcade de Capcom, que se convierte así en la principal proveedora de juegos de lucha para nuestra consola.

Esta vez, se trata de una nueva edición de la mítica serie «Street Fighter», aunque a estas alturas su interés haya decaído bastante, y quede casi como un producto para coleccionistas y demás incondicionales.

•Puntuación: 6

Psychic Force 2012

Distribuidora:ACCLAIM
Precio: 8.490 PTAS.

En este original arcade de lucha, los típicos combates cuerpo a cuerpo se desarrollan dentro de un cubo tridimensional suspendido en el aire.

La idea en principio parece buena, pero en la práctica lo único que se consigue es que las batallas sean confusas, y que se pierda bastante tensión ante la dificultad de acercarnos a nuestro rival.



Se trata de un juego curioso, pero que no puede luchar (y nunca mejor dicho) contra sus colegas del género en Dreamcast.

•Puntuación: 4

Mortal Kombat Gold

Distribuidora: INFOGRAMES
Precio: 8.490 Ptas.



Un juego como «Mortal Kombat» tuvo su éxito hace unos años, pero a la serie a estas alturas le hace falta un buen lavado de cara que no ha conseguido en esta nueva entrega para Dreamcast. «MK Gold» utiliza el mismo "engine" que la versión para recreativa, pero sigue ofreciéndonos la misma receta de siempre.

Lo dicho, un juego que ha quedado anticuado, pero que todavía puede gustar a algún nostálgico.

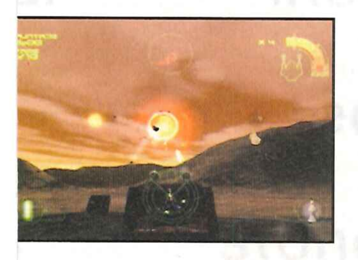
•Puntuación : 4



Otros Géneros

Incoming

Distribuidora: SEGA
Precio: 8.990 PTAS.



Explosiones espectaculares y efectos de luz en tiempo real que nos dejan hipnotizados desde el primer momento por su gran calidad son las mejores armas de este juego.

El argumento nos sitúa frente a una situación de las de aúpa: defender nuestra base de una invasión de hordas alienígenas utilizando diferentes armas, como una torreta lanza-misiles o un helicóptero de ultima generación.

Sin embargo, todo esto no es suficiente para mantener nuestro interés durante mucho tiempo, y la acción se termina haciendo aburrida en cuanto superamos la sorpresa inicial.

•Puntuación : 4

Aerowings

Distribuidora: SEGA
Precio: 8.990 PTAS.

"Aerowings" es un juego de aviones que nos pone a los mandos de un avión como si fuéramos unos verdaderos pilotos profesionales.

El juego es limitado en cuanto al número de opciones y escenarios, y tiene un estilo que tira más hacia el arcade que hacia la simulación. A pesar de esto, sí que proporciona una buena sensación de estar surcando el cielo sobre diferentes escenarios.



No es un juego rompedor, pero al menos viene a llenar un hueco en un género que no es demasiado corriente en el mundo de las consolas.

•Puntuación : 5

South Park Chef's Luv Shack

Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 8.490 PTAS.



Los protagonistas de la serie South Park participan en un loco concurso de TV, y se enfrentan a un montón de preguntas de todo tipo en la línea entre guarro y cachonda de la propia serie. En el desarrollo se entremezclan también unas pruebas disparatadas que le ponen variedad a la acción.

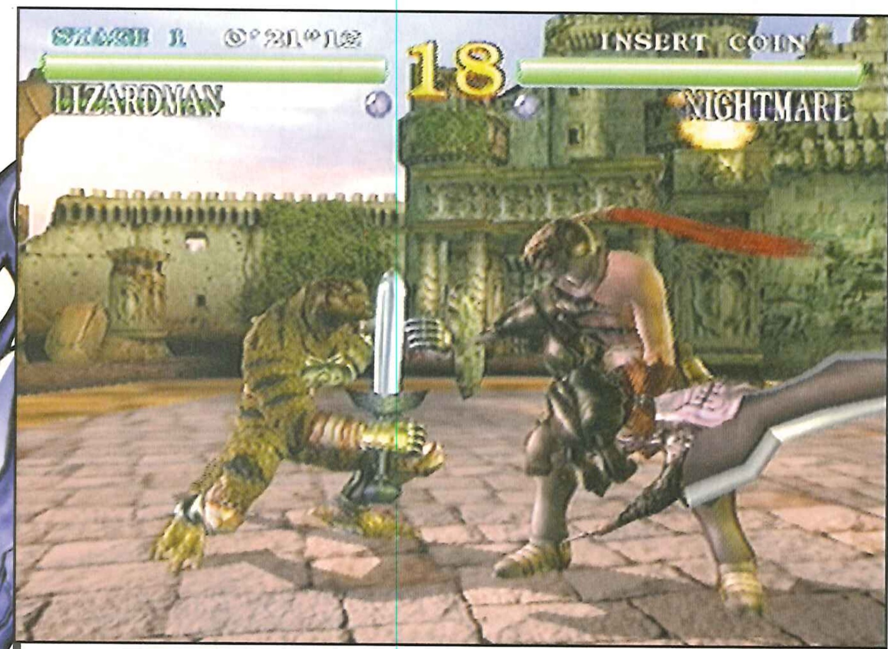
El principal problema del juego es que no está traducido, así que necesitaremos dominar el inglés para enterarnos de la mayoría de las cosas. La idea es buena, pero «South Park...» está recomendado principalmente para fans de la serie.

•Puntuación: 5




SOUL CALIBUR

Dicen que el fin del mundo llegará en el 2.000. ¿Que si me importa? Para nada. **Ya he jugado a «Soul Calibur».**



El papel de las armas es fundamental en los combates de «Soul Calibur». Pesos pesados como Lizardman o Nightmare utilizan unos espadones capaces de dejaros K.O. con un par de mandobles. Otros personajes compensan la inferioridad de sus armas con una mayor rapidez y agilidad de movimientos.







Esta tira que os hemos preparado es la medida perfecta de la potencia gráfica de «Soul Calibur». Está tomada del modo Museo, que os permite analizar a fondo cada personaje. Allí pillamos a Kilik en esta pose tan molona, y probamos el aguante del zoom. Como veis, logramos un primer plano de la mano sin que apareciese un solo pixel.

- Tipo de juego: **LUCHA**
- Compañía: **NAMCO** *www.namco.com*
- Distribuidora: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Visual Memory: **SÍ (9 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 Ó 2**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El trono de Dreamcast ya tiene dueño. «Soul Calibur» encierra la mayor muestra de talento que la consola de Sega puede ofrecer actualmente, y nos da igual si no os gustan los juegos de lucha. Su nivel técnico es tan exquisito, que hasta vuestra abuela se quedará alucinada cuando descubra estos gráficos.

Namco, el padre de la criatura, lleva años dominando el panorama de los combates uno contra uno, y contar con su presencia es una garantía de éxito. Hacednos caso: si algún día fabricáis una consola (aunque sea una caja de galletas llena de cables), lo primero que debéis hacer es llamar a su puerta para que os programe un juego de lucha. Sega lo hizo, y por eso ahora podéis permitiros el inmenso placer de jugar a «Soul Calibur».

¿QUÉ ES LO QUE HACE A ESTE TÍTULO SUPERIOR A OTROS? Por encima de todo, su aspecto gráfico. Cuando entramos en nuestro primer combate y vemos la presentación de cada luchador, nos damos cuenta del tremendo salto de calidad que supone. La anatomía de los personajes está perfectamente modelada, y el concepto de unión de polígonos es algo que pertenece al recuerdo. Pero aún hay más: ver la elegancia con que se mueven los luchadores es como asistir a un espectáculo de ballet, aunque en este caso los "tutús" han sido sustituidos por unos espadones toledanos de aquí te espero.



Si domináis la defensa tendréis medio combate ganado. Si no, os pasará lo que a Rock aquí.



Pero Kilik, tío, ¿tú crees que esa es forma de tratar a una señorita? ¡Los hay bestias!

En cuanto a los escenarios, son tan bonitos que dan ganas de enmarcarlos y ponerlos en el salón al lado de las figuritas del torero y la flamenca. Su perfecto dominio de las 3D viene facilitado por un juego de cámaras capaz de abrir el campo de visión o de acercarse a los luchadores siempre en el momento justo. Además, está lo que Namco llama "8 Way Run", un sistema de control que nos permite utilizar el joystick para desplazarnos fácilmente por todo el escenario sin perderle nunca la cara al combate. De paso, esto nos sirve también para deleitarnos apreciando los elementos que rodean el decorado, así como para disfrutar de unos efectos de contraluz y sombreado ▶▶



Los personajes de «Soul Calibur» dominan perfectamente el espacio tridimensional gracias al eficaz sistema de control, que os permite desplazaros con total libertad por cada escenario. El diseño circular de los decorados hace que sea posible ganar los combates por la vía rápida, expulsando al rival del ring.



Las voces de los personajes están en japonés, pero podéis leer la traducción en los subtítulos. Claro, que después está también el lenguaje corporal de cada uno. En el caso de Ivy, es universal. ¿Comprendéis ahora lo que queríamos decir cuando os cantábamos las excelencias del modelado y el volumen de los cuerpos?

2ª Opinión

Estamos ante un juego único, una de esas obras maestras que de vez en cuando aparecen para poner patas arriba el mundo de los videojuegos. Namco no sólo ha logrado el mejor trabajo gráfico en un juego para consola, sino también un entretenimiento irresistible para cualquier jugador.

Manuel del Campo
HOBBY CONSOLAS

Otras puntuaciones

HOBBY CONSOLAS: 97%
JUEGOS & CÍA: 9.2.
MICROMANÍA: 95.
REVISTA OFICIAL INGLESA: 10.

¿Quieres descubrir los primeros secretos de «Soul Calibur»? Visita nuestra sección de trucos.



Todo el juego es precioso, pero este escenario, City of Water, alcanza niveles sublimes.



El tratamiento de la luz en los gráficos de «Soul Calibur» es sencillamente magistral. Los juegos de sombras que aparecen cuando giráis alrededor del escenario ofrecen imágenes preciosas, que dan paso a la máxima espectacularidad en los destellos que acompañan los golpes. ¿Os imagináis lo que debe doler éste de Cervantes?

▶▶ realmente magníficos.

Podríamos llenar la mitad de esta revista sólo con enumerar todos los detalles visuales que nos han dejado boquiabiertos, pero como se iba a hacer un poco pesado, preferimos guardar en la memoria cosas como el balanceo de la cola de Lizardman, los imponentes edificios góticos que aparecen en City of Water, un escenario de estilo veneciano, o el movimiento de la falda de Sophitia.



TODOS SON EXPONENTES DEL MEJOR TRABAJO GRÁFICO que se ha visto nunca en una consola, pero las virtudes de «Soul Calibur» no se acaban ahí. Hay que destacar también sus excelentes prestaciones jugables, porque pocas veces ha existido una conexión tan estrecha entre el pensamiento del jugador y el comportamiento de su personaje en pantalla. En realidad, parece como si los programadores hubieran previsto todas las posibilidades de movimiento. En cualquier otro juego, por ejemplo, cuando nos quedamos de espaldas al contrario sabemos que nada nos libra de un guantazo. Aquí, en cambio, nuestro luchador siempre guarda un ▶▶



www.soulcalibur.com

El mejor juego de lucha de la historia tiene una página en Internet a la altura de su calidad técnica. En esta dirección podéis encontrar todo tipo de información (en inglés) sobre los personajes, el sistema de control o las diferentes técnicas de lucha que podéis utilizar durante los combates.



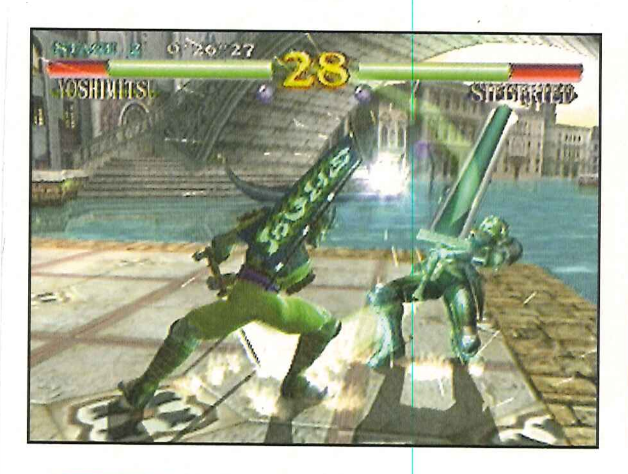
La personalidad de los luchadores está muy bien definida. Voldo, por ejemplo, tiene una pinta de sadomasoquista que no se puede aguantar. ¡Y mirad lo que sabe hacer con las cuchillas de sus dedos!

LA PANTALLA DE SELECCIÓN: EL ANTES Y EL DESPUÉS





La primera partida de «Soul Calibur» os puede deparar una desagradable (y temporal, que quede claro) sorpresa. ¿Cómo es que sólo hay diez personajes elegibles? Afortunadamente, no tardaréis mucho en descubrir que al plantel se suman nueve integrantes más a medida que os vais acabando el modo Arcade con otros luchadores. Si sois unos campeones, podréis comprobar el cambio radical entre el aspecto de la pantalla de selección al principio (izquierda), y el que presenta pasado un tiempo (derecha).





▲ Nos encanta: Namco le sacado el máximo partido a la potencia de Dreamcast. Tanto los gráficos como el control rozan la perfección.

▼ Podía haberse mejorado: El modo arcade debería tener más combates. Los finales de los personajes son algo sosos.

▶▶ golpe que le permite dañar al rival incluso en situaciones de desventaja como ésta. Y es una gozada la variedad de estilos que asegura el plantel de 19 personajes. Hay "mazas" como Nightmare, gente tan ágil como Huang, e incluso una representación femenina muy numerosa.



Los golpes especiales se consiguen con combinaciones de dos botones a la vez.



Las animaciones de los personajes se desarrollan con una naturalidad extraordinaria.

APARENTEMENTE, LOS CONTROLES SON MUY SIMPLES, pero a medida que los vamos dominando (los movimientos especiales salen con distintas combinaciones de dos botones a la vez) nos damos cuenta de que siempre hay un nuevo golpe que aprender. Va en serio, buceando en Internet hemos encontrado verdaderos tratados que describen todos los ataques, contraataques, combos, etc. que puede realizar cada luchador.

Y es que pensar que con llegar al final del modo arcade ya lo hemos conseguido todo en «Soul Calibur» es un tremendo error. La duración está asegurada tanto por la cantidad de golpes posibles, como por el gran número de modos de juego, que abarcan desde el Time Attack o el Team Mode, hasta el apasionante Mission Mode, que nos permite descubrir secretos según avanzáis.

No lo dudéis, compraros este juego. Y procurad verlo en una televisión grande que admita 60 Hz. Flipareis. ■



Todo juego de lucha tiene su jefe final esperando a que lleguéis al último enfrentamiento, y en este caso el papel de malo entre los malos le ha correspondido a Inferno. Como indica su nombre, y como podéis comprobar en esta pantalla, el tío está bastante quemado. En vez de lucir un cuerpo normal como todo hijo de vecino, el suyo es una llama de pies a cabeza.



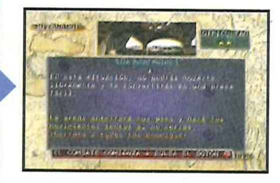


El look oriental que reina en el juego salta a la vista cuando vemos al samurai Mitsurugi.



Hay ocasiones en que una imagen vale más que mil pies de foto. Estaréis de acuerdo con nosotros en que esta pantalla deja clara la superioridad gráfica de «Soul Calibur» sobre el resto de juegos de lucha que hemos conocido hasta ahora. Por eso, mejor nos callamos y os dejamos que la admiréis en silencio.

UNA MISIÓN QUE CUMPLIR



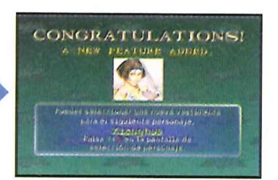
1-El Mission Mode os propone diferentes situaciones de juego que debéis superar. Los textos están en castellano, así que se entienden perfectamente.



2-Cada vez que cumplís una misión, recibís un premio en forma de puntos. Cuanto más difícil sea, mayor será la cantidad que os embolséis.



3-Con los puntos acumulados podéis comprar distintas láminas de arte con ilustraciones del juego. Hay decenas de ellas disponibles.



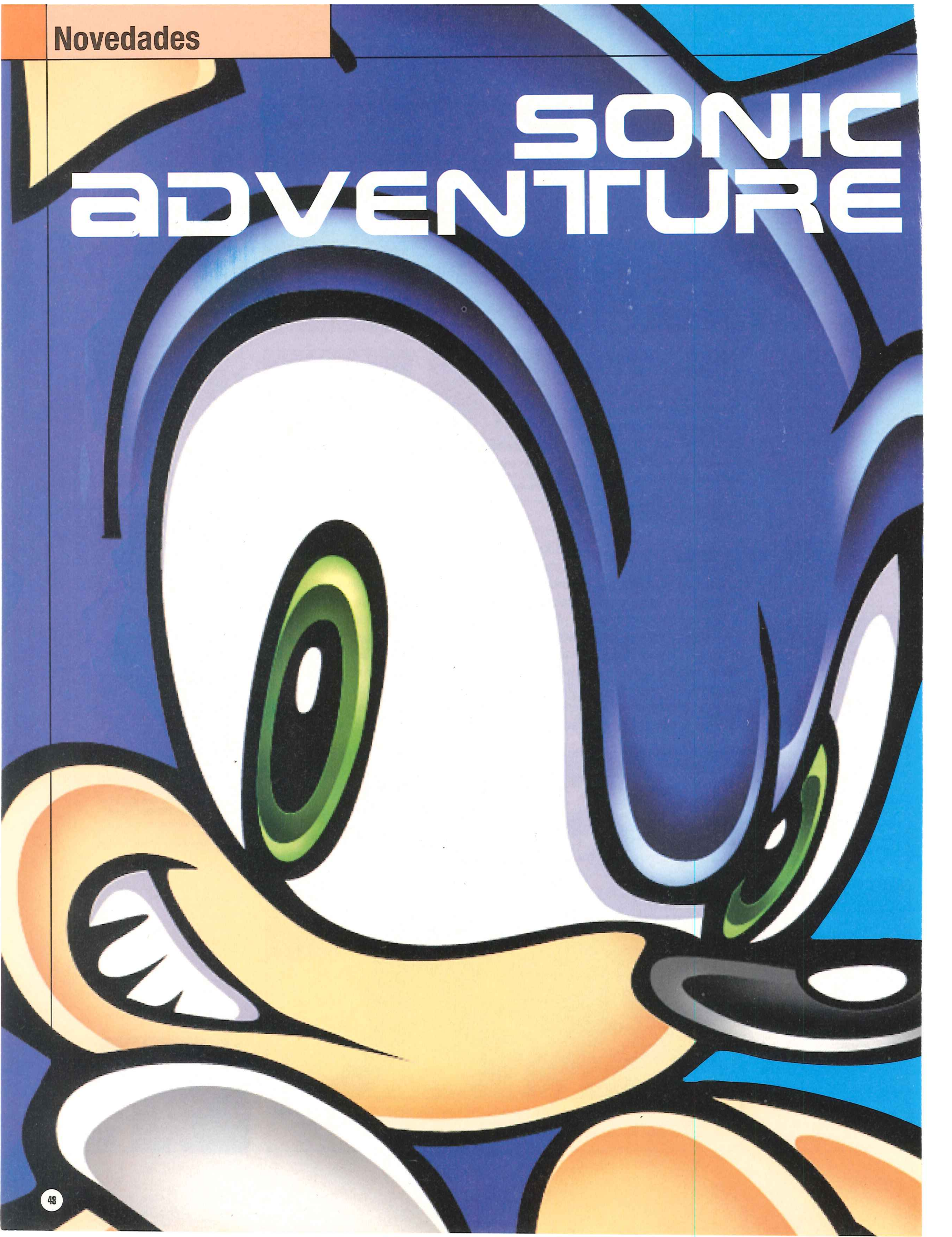
4-A medida que vais reuniendo más y más láminas, se van abriendo nuevos secretos en el juego. ¡Incluso existen modos de juego ocultos!

Valoración

«Soul Calibur» no es sólo el mejor juego de lucha de la historia. Es una obra maestra que supone un paso adelante en la evolución del videojuego.

10

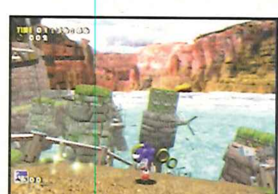
SONIC ADVENTURE



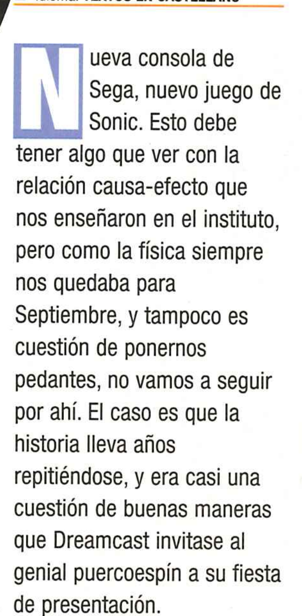
"...Y entonces lo vi, señor guardia. Era una **centella azul** que me adelantó en apenas una décima de segundo..."



- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Compañía: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Distribuidora: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Visual Memory: **SÍ**
- Internet: **SÍ**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



La opción es clara: salir por piernas o ser aplastados por esa enorme piedra que baja rodando. Velocidades de vértigo y una toma frontal para darle más espectacularidad a la escena. Es uno de los alardes técnicos que se permite el nuevo «Sonic Adventure». Por cierto, ¿alguien se acuerda de un tal Indiana Jones?



Nueva consola de Sega, nuevo juego de Sonic. Esto debe tener algo que ver con la relación causa-efecto que nos enseñaron en el instituto, pero como la física siempre nos quedaba para Septiembre, y tampoco es cuestión de ponernos pedantes, no vamos a seguir por ahí. El caso es que la historia lleva años repitiéndose, y era casi una cuestión de buenas maneras que Dreamcast invitase al genial puercoespín a su fiesta de presentación.

Sin embargo, esta vez es diferente a las anteriores. Nuestro amigo azul no es nada tonto. Ha descubierto las infinitas posibilidades que le ofrece la nueva máquina de Sega, y las ha aprovechado para montarse un chiringuito tridimensional que hace que sus anteriores juegos parezcan ahora sacados del Pleistoceno. Porque debe quedar claro que no estamos ante otro «Sonic» más. Yuji Naka, el padre de la criatura, y sus chicos del Sonic Team, han creado uno de los juegos más bellos y espectaculares que hayamos visto nunca.



Tails pilotando el avión y Sonic ocupándose de los disparos. La variedad no falta nunca.







Una de las cosas que llama la atención es que Sonic y sus amigos no paran de hablar. Lo hacen en las zonas donde el desarrollo tiene carácter de aventura, pero también en las numerosas secuencias de animación que tiene el juego. ¿Y sabéis qué es lo mejor? Pues que unos hermosos subtítulos en castellano nos permiten enterarnos de todo lo que ocurre. Fantástico.

La opción Internet

El menú principal de «Sonic Adventure» cuenta con una opción de Internet que os conecta directamente con la página oficial del Sonic Team. Si la visitáis, podéis bajaros algunas curiosidades, o inscribir vuestro récord en una lista en la que hay jugadores de todo el mundo.





EL COMIENZO DE «SONIC ADVENTURE» IMPRESIONA.

Pasa la intro y pulsamos Start para iniciar la partida, confiando en que aparezca el típico nivel de trámite que nos permite tomarle el aire a los controles. Pues de eso nada, majos. Lo primero que hacemos es pelear contra Chaos, todo un "boss" que está en la nómina del Dr. Robotnik y con el que más adelante nos volveremos a enfrentar varias veces.

Pasado el susto inicial, toca abrocharse los cinturones, porque comienza el gran espectáculo. El juego presenta un área central que se llama Station Square, por la que Sonic se mueve libremente como si de una aventura se tratase. Es una enorme ciudad casi real, que tiene calles, tráfico, peatones, tiendas, un hotel a todo lujo, ¡y hasta casino! Si nos paramos a hablar con los diferentes personajes que encontramos allí, podemos obtener información sobre nuestro próximo destino en el juego. Además, contamos con la ventaja de que Sega ha tenido el detalle de ponerle subtítulos en castellano a las ▶▶



SECUNDARIOS CON AFÁN DE PROTAGONISMO



Nombre: AMY.
Objetivos: Jugando con la novia de Sonic, debemos llegar al final de cada nivel antes que el robot que nos persigue.



Nombre: TAILS.
Objetivos: Ayuda a Sonic en la partida principal, pero en la suya su misión es mejorar los tiempos de su amigo.



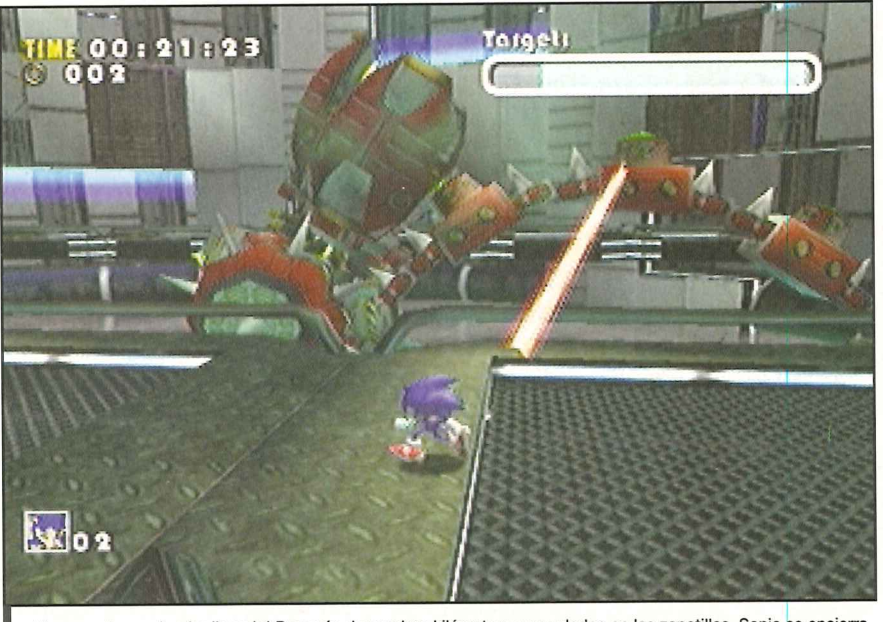
Nombre: KNUCKLES.
Objetivos: No está muy claro qué clase de animal es, pero sí que debe encontrar varias gemas ocultas en cada fase.



Nombre: BIG THE CAT.
Objetivos: Una locura japonesa en el juego. Este personaje tiene que pescar una rana en diferentes estanques.



Nombre: E-102.
Objetivos: Este robot fue concebido como arma de ataque, y pone a prueba nuestra puntería en su partida.



¡El momento cumbre ha llegado! Después de muchos kilómetros acumulados en las zapatillas, Sonic se encierra en una habitación para enfrentarse al Dr. Robotnik. Este tío es ya un veterano en el oficio de jefe final, y se las sabe todas. Menos mal que el puercoespín también es un monstruo pillándole el truco a las rutinas.





La acción siempre se desarrolla salpicada por los cambios de perspectiva más audaces.







¿Alguna vez os habéis preguntado lo que se siente al entrar en el ojo de un huracán? Pues en «Sonic Adventure» vais a descubrirlo. Y que conste que esta imagen pertenece al juego, no es una animación.

▶▶ numerosas conversaciones.

Esta zona "aventurera" da paso a las fases de acción, que es donde Sonic se reencuentra con su actitud más tradicional. Os hablamos de velocidad, de carreras y de anillos, muchos anillos. ¿Os suena? Seguro que sí, pero esto es Dreamcast y los efectos gráficos que puede poner en pantalla no tienen nada que ver con lo que hayáis visto antes.

LAS DEMOSTRACIONES NO TARDAN EN LLEGAR.

Emerald Coast, por ejemplo, es una playa soleada donde se desarrolla el primer nivel de este tipo, y en un momento dado nos encontramos con Sonic





corriendo de frente a nosotros mientras a su espalda una enorme ballena salta fuera del agua destrozando el decorado. Increíble, si no fuera porque es sólo el principio de un soberbio despliegue de zooms, rotaciones, cambios de perspectiva, saltos estratosféricos, frenéticos rebotes en resortes, loopings que atravesamos a mil por hora y otras muchas virguerías técnicas que se suceden a lo largo de la partida. Sólo hay un par de reproches que hacer: uno, que a veces la velocidad es tan alta que parece que Sonic ha decidido pasar de nosotros e ir por libre, porque no nos da tiempo a controlar lo que está ocurriendo. Y dos, algunos problemillas muy puntuales con las cámaras, aunque siempre podemos solventarlos girándolas desde nuestro mando.

Otra de las virtudes de «Sonic Adventure» es que ▶▶

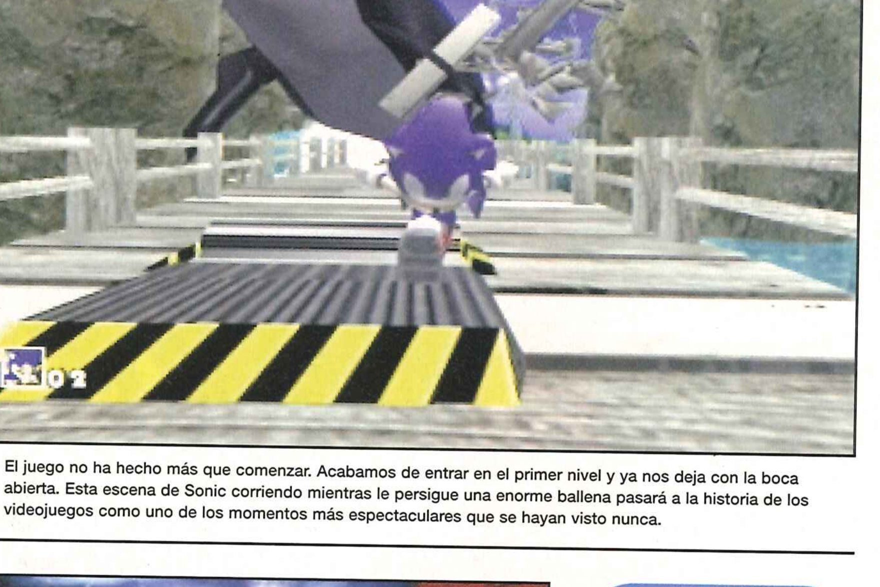


Los programadores del Sonic Team han derrochado toneladas de imaginación en «Sonic Adventure». Un buen ejemplo de ello es que dentro de la ciudad que sirve como escenario central existe un casino en el que podemos participar en diferentes mini-juegos. Hay máquinas tragaperras y hasta un pinball en el que Sonic recuerda los viejos tiempos de Mega Drive.





El argumento de «Sonic Adventure» está mucho más cuidado que en los anteriores juegos del puercoespín azul. Lejos de conformarse con una intro, la historia tiene un desarrollo cinematográfico de principio a fin.



El juego no ha hecho más que comenzar. Acabamos de entrar en el primer nivel y ya nos deja con la boca abierta. Esta escena de Sonic corriendo mientras le persigue una enorme ballena pasará a la historia de los videojuegos como uno de los momentos más espectaculares que se hayan visto nunca.



2ª Opinión

Pocos juegos me han asombrado como éste. Desde la original manera en que comienza (¿habíais visto alguna vez un juego que se inicie enfrentándose a un jefe final?), hasta la impresionante velocidad con que se desarrolla, pasando por su enorme capacidad de divertir. Genial.

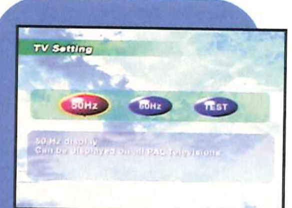
Rubén J. Navarro
HOBBY CONSOLAS

Otras puntuaciones

HOBBY CONSOLAS: 95%
JUEGOS & CÍA: 86%

▶▶ su argumento está notablemente más trabajado que en anteriores juegos del puercoespín. La conexión entre las diferentes fases queda garantizada por espléndidas secuencias de animación que le dan continuidad al desarrollo y a la vez nos narran la historia. Y la cosa toma tintes de culebrón venezolano a medida que nos vamos encontrando hasta con cinco personajes secundarios que nos ayudan a derrotar al Dr. Robotnik: Tails, Knuckles, Amy, Big the Cat y el robot E-102. Pero lo más grande es que una vez que los hemos descubierto, podemos jugar con ellos partidas paralelas en las que cada protagonista debe cumplir objetivos distintos. Es como tener seis juegos en uno, un derroche que alcanza niveles de lujo asiático (y nunca mejor dicho) con la posibilidad añadida de convertirnos en criadores de unas mascotas virtuales que encontramos por los diferentes escenarios y que también podemos transportar en nuestra unidad Visual Memory.

CON TODO LO QUE OS HEMOS CONTADO, «Sonic Adventure» se convierte en la primera gran maravilla de Dreamcast. Supone la vuelta de un clásico de toda la vida, pero no debe llevaros a pensar que es lo mismo de siempre. Corren nuevos tiempos para Sega, que ha sabido colocar a su mascota en primera línea de la modernidad. Sólo nos resta decir: ¡que bueno que volviste, Sonic! ■



Antes de comenzar la partida, es conveniente pasar por el cuadro de opciones y mirar ésta tan especial: se trata de la posibilidad de ver el juego a 60Hz, la velocidad a la que funcionan los juegos NTSC japoneses. Eso sí, para poder hacerlo debemos tener un televisor compatible. Tranquilos, hay un sencillo test que nos permite descubrirlo fácilmente.

▲ Nos encanta: El espectacular desarrollo de las fases de acción. Tiene algunos efectos gráficos realmente memorables.

▼ Podía haberse mejorado: La velocidad de juego es tan vertiginosa, que a veces el personaje se vuelve incontrolable.

¿ALGUIEN QUIERE ADOPTAR UNA MASCOTA VIRTUAL?



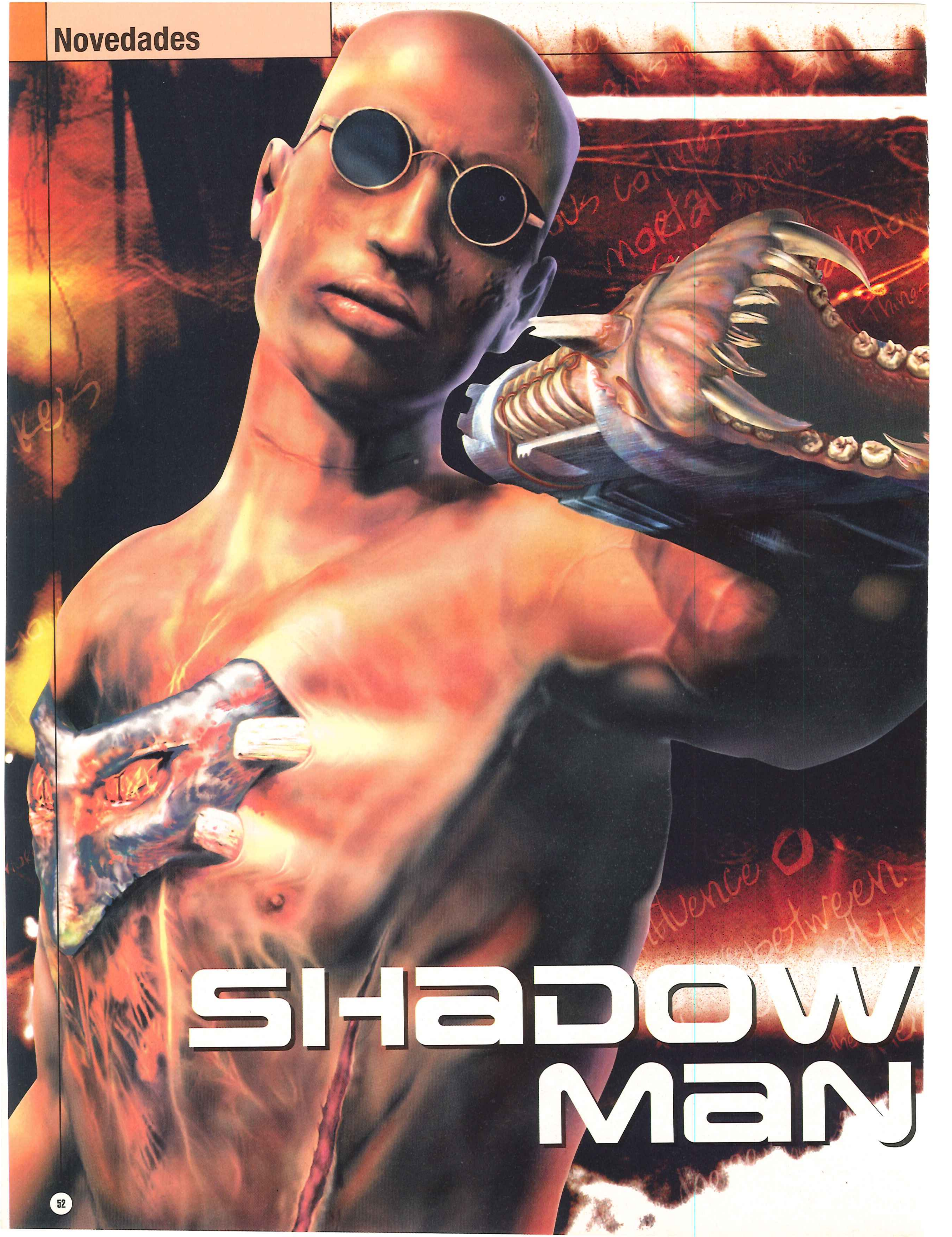


¿Sabéis lo que es un Chaos? Se trata de pequeñas criaturas que Sonic puede recoger a lo largo de la aventura, y... bueno, se convierten en nuestras mascotas virtuales. Eso significa cuidarlas, alimentarlas y hacerlas competir. Incluso podemos llevárnoslas de paseo en nuestra VM para seguir jugando con ellas. Tamagotchi, estás acabado.

Valoración

«Sonic Adventure» es toda una demostración del poder de Dreamcast. Brillante, intrépido, espectacular. En dos palabras: im-prescindible.

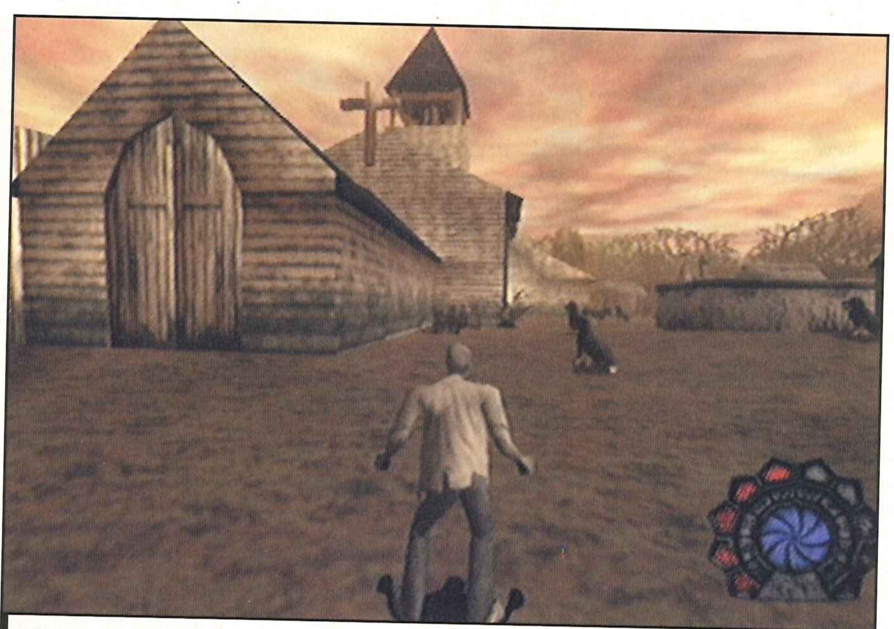
9


SHADOW
MAN

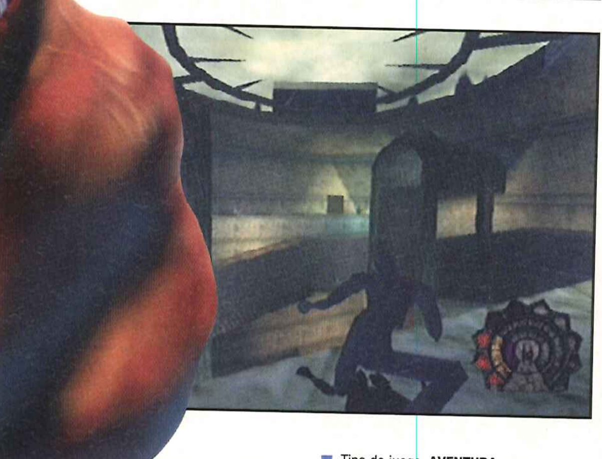
Ésta es la historia de un tipo que **vive entre dos mundos.** Si no le veis en el nuestro, buscadle en el de los muertos.



En vuestro viaje por el mundo de los muertos os enfrentáis a todo tipo de enemigos sobrenaturales. En este caso se trata de unos espectros femeninos que tienen tan buen tipo como mala leche.



El juego acaba de comenzar, pero ya da muestras de su tétrico ambiente. ShadowMan atraviesa los pantanos de Louisiana, llega a una misteriosa iglesia entre la bruma, y descubre que está rodeada de unos perros en actitud amenazante. ¿Qué le espera allí? Tranquilos, se trata de Agnetta. Lo peor está todavía por llegar.







- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Compañía: **ACCLAIM** *www.acclaim.com*
- Distribuidora: **ACCLAIM** *www.acclaim.com*
- Visual Memory: **SÍ (36 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**

Un argumento como el de «ShadowMan» merece la pena que sea entendido de principio a fin. Por eso, hay que reconocerle a Acclaim el magnífico trabajo de traducción que ha realizado.
No sólo podéis activar una opción para que aparezcan en pantalla subtítulos en castellano, sino que todos los diálogos también han sido doblados a nuestro idioma.

Después de alcanzar la fama con versiones para todas las plataformas habidas y por haber, por fin ha llegado la hora de que Michael LeRoi, también conocido como ShadowMan, le cuente a los usuarios de Dreamcast su aterradora historia.

Con lo fácil que parece llevar una vida normal (bajar a por el pan, salir con los amigotes, ligar poco...lo típico), sorprende que haya personajes como éste, con una historia que parece sacada de un tebeo. Bueno, es cierto que en realidad el argumento de «ShadowMan» está basado en un cómic, pero aun así no nos negaréis que vivir a caballo entre el mundo de los vivos y el de los muertos es algo que se sale de lo corriente. Y es que la aventura de Acclaim se presenta como un juego adulto, que desarrolla una trama muy bien elaborada, y que además os mete en ambiente desde la misma intro gracias a su acertado doblaje (es el primer juego de Dreamcast que trae las voces en castellano).

LA ATMÓSFERA EN LA QUE SE DESARROLLA

«ShadowMan» llama la atención ante todo por su oscuridad. La acción



transcurre entre extensos escenarios con un diseño laberíntico, de esos de "entro por este pasillo a la izquierda, después me meto por la primera a la derecha, subo por estas escaleras y...¡¿qué demonios hago otra vez en el mismo sitio?!". Y sí, para colmo en la mayor parte de ellos os toca caminar casi a oscuras (siempre con la cámara situada a vuestra espalda, por cierto).

Afortunadamente, el poderío de Dreamcast ha hecho posible que los programadores mejoren el nivel técnico del juego, y eso se nota precisamente en los efectos de luz. Un ejemplo: cuando ShadowMan ▶▶



Un disparo es la excusa ideal para mostrar este magnífico efecto de luz en tiempo real.

VIVE COMO UN MUERTO. SE MUEVE COMO UN VIVO

Los programadores de «ShadowMan» han tenido en cuenta todas las posibilidades de movimiento a la hora de animar a su personaje. Estos cuatro ejemplos que os mostramos aquí son sólo una parte de un repertorio de habilidades que os permite hacer casi cualquier cosa.



Nadar no es problema para ShadowMan. El tema de los cocodrilos ya es otro cantar.



En muchas ocasiones durante la aventura, tenéis que cruzar el escenario colgados así.



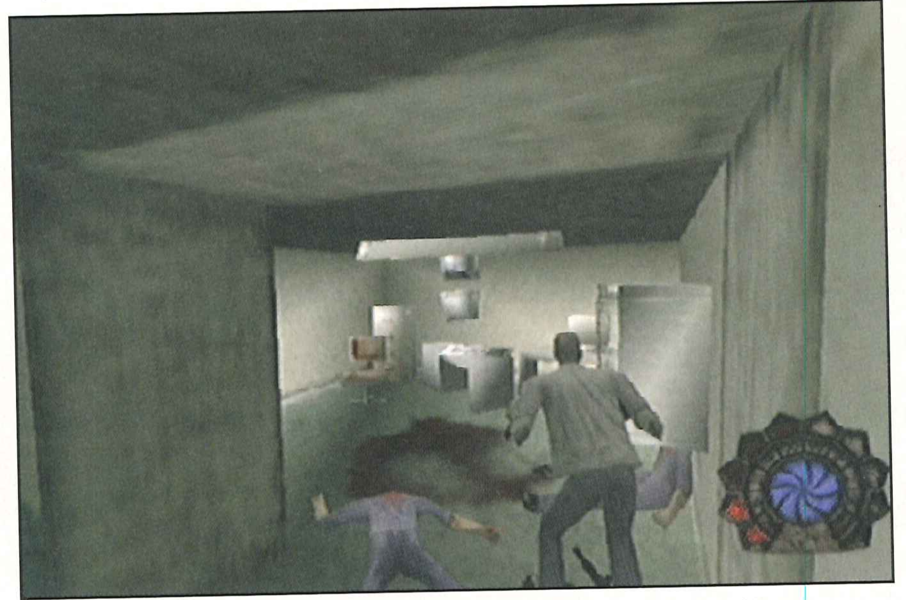
ShadowMan también escala cornisas, pero necesita tener las manos libres para hacerlo.



Agacharse es otro buen recurso para momentos así, en que os disparan bolas de fuego.

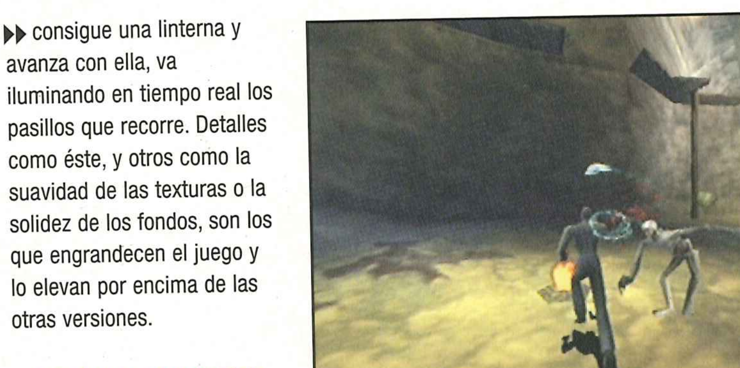
▲ Nos encanta: La mezcla de vudú y terror del argumento, los efectos de luz, la enorme extensión de los escenarios, el doblaje...

▼ Podía haberse mejorado: ¿Qué tal un mapa para poder orientarse? Y tampoco hubiera venido mal mayor variedad de enemigos.



No, no es que a estos señores se les haya caído el bote de ketchup. Eso es sangre de verdad, porque «ShadowMan» no se corta un pelo a la hora de mostrar escenas violentas. Por eso, y por la complejidad de su argumento, es recomendable para gente crecidita, que ya se afeita de vez en cuando.

▶▶ consigue una linterna y avanza con ella, va iluminando en tiempo real los pasillos que recorre. Detalles como éste, y otros como la suavidad de las texturas o la solidez de los fondos, son los que engrandecen el juego y lo elevan por encima de las otras versiones.



CON UNOS ESCENARIOS COMO LOS QUE OS HEMOS DESCRITO, y con la rapidez mental que os caracteriza (¡lo veis, ya habéis pillado el chiste!), seguro que comprendéis que la investigación se convierte en una de vuestras labores fundamentales.

Para poder avanzar, tenéis que recorreros hasta el último vericueto de cada escenario, activar distintos interruptores, localizar items, encontrar caminos secretos, y mil y una cosa más que hacen de cada nivel de «ShadowMan» un enorme campo de búsqueda.

Pero eso no es todo, porque la acción también se pone al rojo vivo en no pocos momentos. Y es que al fin y al cabo, nuestro protagonista se enfrenta a un grupo de asesinos en serie que pretenden armar una gorda desde un lugar del mundo de los muertos llamado "Asilo". Y claro, esta gente no anda muy por la labor de que venga un tipo con vaqueros y gafas de espejo a aguarles la fiesta. La conclusión resulta evidente: también tenéis que acabar con un buen montón de enemigos. ▶▶



Atención a lo que vamos a decir, porque no queremos escuchar ni una sola carcajada: ShadowMan duerme con un osito de peluche, ¿qué pasa? Pero un momento, es que no se trata de un osito normal. El de nuestro héroe tiene poderes paranormales, que le sirven para viajar de un lugar a otro que ya hayáis visitado antes. ¿Comprendéis ahora su importancia?





Los enemigos explotan en mil pedazos cuando acabáis con ellos. ¡Cuidado, que salpican!

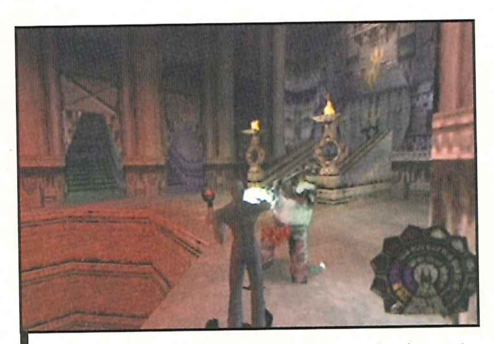
2ª Opinión

Algunas veces, descubrir juegos como «ShadowMan» te reconcilia con un género como la aventura, en el que últimamente parece que casi todo vale. El genial diseño de la acción y la sobrecogedora ambientación no hacen sino obligarme a considerarlo como todo un número uno.

Francisco Delgado
MICROMANÍA

Otras puntuaciones

HOBBY CONSOLAS: 90%



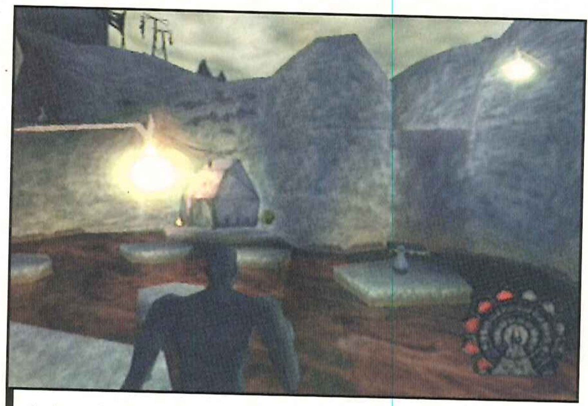
Ahora que estábamos admirando el escenario, viene este enemigo a molestar. Se va a enterar de lo que es bueno...

TÍO, SI TIENES DOS MANOS, ¡UTILÍZALAS!

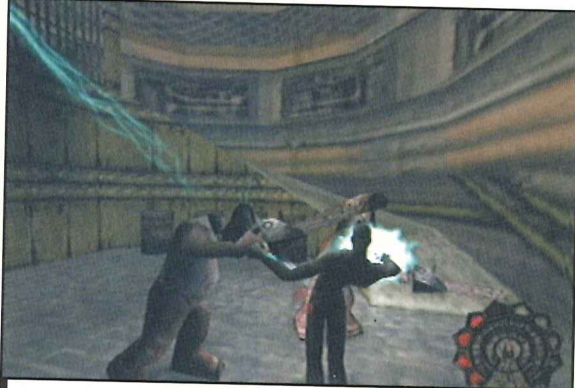




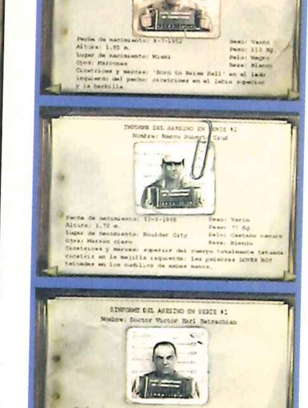
ShadowMan encuentra multitud de objetos a lo largo de su aventura (izquierda). Lo bueno del asunto es que en todo momento podéis decidir qué ítem queréis que transporte en cada mano. Sólo tenéis que entrar en este menú (derecha) y seleccionar los que deseéis. De esta forma podéis, por ejemplo, disparar una pistola con una mano mientras en la otra lleváis una linterna que os ilumina.

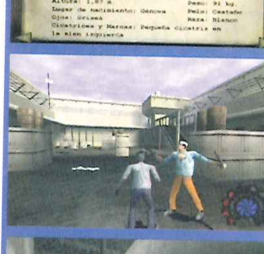


La investigación es uno de los puntos fundamentales del desarrollo. Los escenarios son enormes, y perderse en ellos, lo más habitual.



Librarse de los enemigos no es tan fácil como parece. Si tratáis de huir sin acabar con ellos, son capaces de seguiros para "daros las gracias".







Antes de poneros a jugar a «ShadowMan» conviene que sepáis una cosa: lo que os espera aquí dentro es para morirse de miedo. Vuestro objetivo en el juego es evitar que un grupo de "serial killers", asesinos en serie, lleve adelante sus planes para que el mal se extienda. Y teniendo en cuenta que todos vienen del mundo de los muertos, la cosa pinta bastante "chunga".

¿Habrá una película?

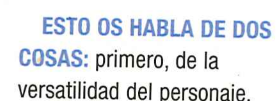
Esa es la pregunta que mucha gente se hace desde que comenzaron a correr rumores sobre la posibilidad de que la historia de «ShadowMan» fuera llevada al cine. Según Acclaim, todo está pendiente de que encuentren a alguien que se quiera hacer cargo del proyecto.





Cuando ShadowMan se cabrea, es capaz de soltar todo tipo de tacos para soltar tensión.

Afortunadamente, las armas con las que cuenta ShadowMan no son pocas, y la principal, aunque suene a perogrullada, son sus dos brazos. Decimos esto porque a medida que vais encontrando nuevos objetos (pistola, rifles, bastones, linterna, etc.), podéis elegir cuál queréis que use con cada mano. Y de la misma forma, si queréis subiros a una cornisa elevada, antes tendréis que dejar las manos libres para poder agarraros.



ESTO OS HABLA DE DOS COSAS: primero, de la versatilidad del personaje, que puede realizar multitud de movimientos. Y segundo, del perfeccionado sistema de control, que ha previsto una solución para prácticamente cualquier posibilidad.

Evidentemente, no todo es perfecto en «ShadowMan». A veces se echa de menos un mapa que os ayude a orientaros y, por ejemplo, deberían haber introducido más variedad en los enemigos. Pero en cualquier caso, la aventura de Acclaim realmente merece la pena. Tiene un argumento muy elaborado, la ambientación resulta excelente, y es un juego que dura muchas, muchas horas.

Por eso, a lo mejor ahora que llegan las vacaciones de Navidad os conviene daros una vueltecita...por el mundo de los muertos.



Llegar al final de «ShadowMan» puede costar muchas horas de partida. El juego es muy largo, y os obliga a recorrer un montón de escenarios. Como veis, algunos de ellos son lugares de lo más desagradable.



ShadowMan tiene una buena amiga que le ayuda a progresar en su aventura. Se llama Agnetta (también podéis llamarla Nettie), y es una especie de hechicera de vudú que le da instrucciones en diversos momentos sobre los lugares que tiene que visitar, o los próximos pasos que tiene que dar para seguir adelante. Visitadla siempre que podáis.

Valoración

Argumento adulto, gran ambientación, excelente doblaje y muchas horas de duración. Pocas cosas más se le pueden pedir a una aventura.



WORLDWIDE SOCCER 2000

Tú puedes ser el próximo nominado para la **Bota de Oro.** ¿Que cómo? Fácil: jugando al **simulador total** de Sega.





El juego duro no es lo más recomendable si queremos acabar el partido con los once jugadores dentro del campo. Pero a veces una ligera falta "táctica" a tiempo no viene mal, sobre todo si un delantero de tu eterno rival está buscando una buena posición cerca del área. Lo malo viene ahora: Rivaldo se prepara para el tiro libre.



- Tipo de juego: **DEPORTIVO**
- Compañía: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Distribuidora: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Visual Memory: **SÍ (36 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **DE 1 A 4**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Cuando una fría mañana de invierno unos amiguetes ingleses se pusieron a darle patadas a un balón, no se podían imaginar que acababan de inventar el deporte más popular de todos los tiempos. Y por supuesto, no tenían ni idea del éxito que un siglo más tarde tendrían los juegos de fútbol.

Sega sí lo sabe, y ha puesto toda la carne en el asador para crear este simulador tan completo.

LOS MODOS DE JUEGO de «Worldwide Soccer 2.000» nos ofrecen la posibilidad de jugar la liga de 9 países diferentes (desde la española o la italiana, hasta la japonesa o la estadounidense), copas internacionales con fases previas de clasificación al estilo de la "Champions League", ligas de selecciones y torneos por eliminatorias.

Ya veis que por competiciones no va a quedar, pero si todavía somos más exigentes, incluso podemos personalizarlas a nuestro gusto eligiendo los equipos que van a participar.

Pero si lo que queremos es algo más rápido, siempre es posible jugar con uno o varios amigos un partidito de exhibición, ya que el juego también contempla la posibilidad de que intervengan hasta cuatro jugadores simultáneos.

Por supuesto, la liga española, por poner un ejemplo, incluye todos los ▶▶

▲ **Nos encanta:** Las tácticas, las formaciones, las sustituciones, las estrategias... En definitiva, la gran cantidad de opciones del juego.

▼ **Podía haberse mejorado:** Algunos fallos en el control pueden hacer que nos desesperemos en los primeros partidos.

GOLES QUE SE CELEBRAN POR TODO LO ALTO



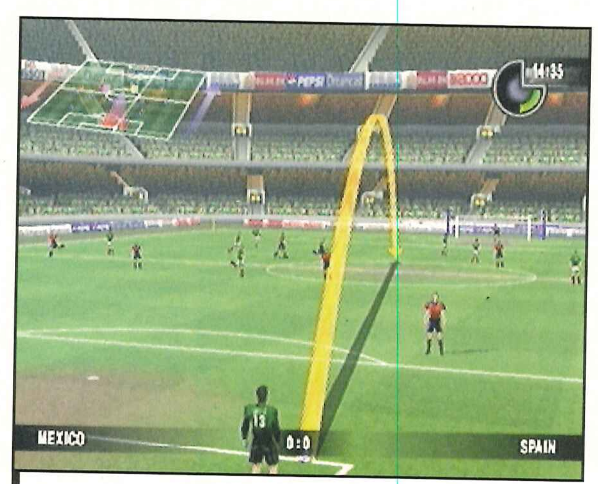
Este muchacho se dirige al banquillo para decir algo así: "Le dedico este gol al míster, que me ha apoyado tanto".



El Milan parece sentenciar el partido a falta de quince minutos para el final. Los "tiffosi" se vuelven locos.



Morientes acaba de marcar en un partido decisivo del Mundial. Habrá que subir su clausula de rescisión 1.000 millones más.



En los saques a balón parado determinamos la dirección del balón gracias a esta flecha diseñada para miopes y patrocinada por Ópticas San Gabino. Aún así, ya estamos apuntando donde no hay nadie.







La severidad de los árbitros es uno de los distintos parámetros que se pueden fijar desde el menú de opciones. Si la ponemos al máximo, vamos a comprobar cómo a cada entrada un poco subida de tono que realicemos, el trencilla nos saca tarjeta sin dudarlo. A ver quién le explica ahora que se ha tirado a la piscina.









clubes que actualmente se encuentran en nuestra primera división. Es cierto que los nombres de los jugadores no son los reales, pero también lo es que son muy parecidos físicamente, con lo cual es bastante fácil reconocerlos por su aspecto al verlos en la pantalla.

EL APARTADO GRÁFICO ES SOBRESALIENTE, con unas animaciones realmente bien conseguidas, y eso es algo que se agradece en un género tan competitivo. Los jugadores tienen un tamaño considerable, siempre y cuando elijamos una vista cercana a la acción, claro, porque las distintas cámaras nos permiten ver lo que ocurre en el terreno de juego desde detrás de la portería, con una perspectiva isométrica, o también desde una banda. Y como además tenemos la posibilidad de variar la altura de cada una, al final podemos disfrutar de más vistas que en una retransmisión de Canal Plus.

El "rugido" de las aficiones tampoco falta en el ambiente de los partidos, y aunque el señor comentarista hable un poco raro (en inglés, para qué engañarnos), la emoción de meterle un chicharro al rival en un derby de los clásicos, no nos la quita nadie.

En cualquier caso, queremos que quede claro que «Worldwide Soccer» es un simulador de fútbol puro y duro. Con esto queremos decir, que nos podemos ir olvidando de coger el esférico con un jugador y



El Atlético de Madrid y el Valencia se enfrentan en un partido trascendental. Ambos necesitan los tres puntos para salir de los últimos puestos de la clasificación. Los técnicos Ranieri y Cúper, cara a cara.



En «Worldwide Soccer 2.000» podemos jugar con equipos de cualquier parte del mundo.



Las animaciones están cuidadas al máximo. Fijaros en el control de balón de esta secuencia, en la que Sánchez se prepara para recibir un pase, deja que pase la pelota entre sus piernas, la toca con el interior del pie, y se gira para encarar la portería contraria. La jugada no acabó en gol, pero no se le puede negar la clase.

REMATES A PUERTA DE TODOS LOS COLORES







Aunque hay un solo botón para rematar, después nuestra posición determina si hacemos una chilena, un cabezazo, etc.

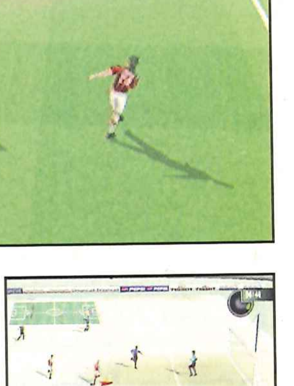
Si lo tuyo es el fútbol, te hemos preparado un reportaje con las mejores direcciones para forofos que puedes encontrar en Internet. Lo tienes en la página 72.

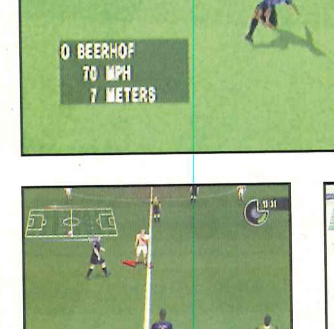




Tener un buen juego aéreo es imprescindible para ganar los partidos. Pero los porteros no son mancos y en más de una ocasión se nos quedará cara de tonto al no poder rematar esa bola que venía tan bien.



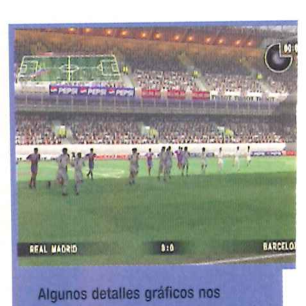




Partidos nevando y con un frío que pela. ¿Estáis listos para afrontar estas condiciones?



Una vista cenital que parece tomada desde un avión. No es muy jugable, pero sí curiosa.



Algunos detalles gráficos nos dejarán totalmente alucinados. Y si no, fijaros en la diferencia de iluminación entre los jugadores que han cruzado la zona soleada y los que todavía se encuentran en la sombra. Un detalle de calidad digno de nuestra Dreamcast.

regatearnos al equipo contrario en pleno para marcarles un gol.

Aquí la táctica es muy importante, y tenemos que elaborar cada jugada con un pase al hueco por aquí, un centro al área por allá o con un balón colgado al área para que nuestros delanteros lo rematen sin piedad.

Si la cosa se pone fea, es el momento de sacar nuestra vena de entrenadores y efectuar un cambio que cambie el panorama o elegir otra formación más ofensiva.

EN LOS PRIMEROS PARTIDOS cuesta un poco hacerse con la mecánica, e incluso llegamos a desesperarnos al observar que nuestros jugadores son incapaces de retener la pelota por si solos. Pero bueno, precisamente para eso se inventaron los entrenamientos, ¿no? Participando en las prácticas podemos ensayar las distintas jugadas que más tarde pondremos en practica en los partidos de verdad, incluidas las de estrategia a balón parado.

Y entrenar viene muy bien, porque sólo cuando dominamos a fondo el control podemos saborear a fondo el espíritu de simulador que lleva en sus botas el juego.

Son todos estos aspectos los que diferencian a «Worldwide Soccer 2.000» de «Virtua Striker 2», el otro juego de fútbol que Sega lanzará próximamente, ya que éste último tendrá un estilo mucho más arcade.

Por eso, si lo que quieres es un juego que te permita participar en partidos y competiciones como las reales, no esperes más. Ésta es la mejor opción de que dispones actualmente.

CAMBIA EL NOMBRE, PERO LAS CARAS LES DELATAN





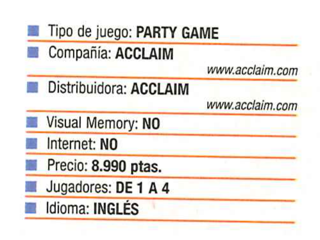
Las plantillas de los equipos están actualizadas, pero los nombres varían un poco. Sin embargo, el parecido físico es muy fiel a la realidad. En este caso, hemos pillado a Kluivert "in fraganti". ¿Os habéis fijado en los detalles que tiene la camiseta?

Valoración

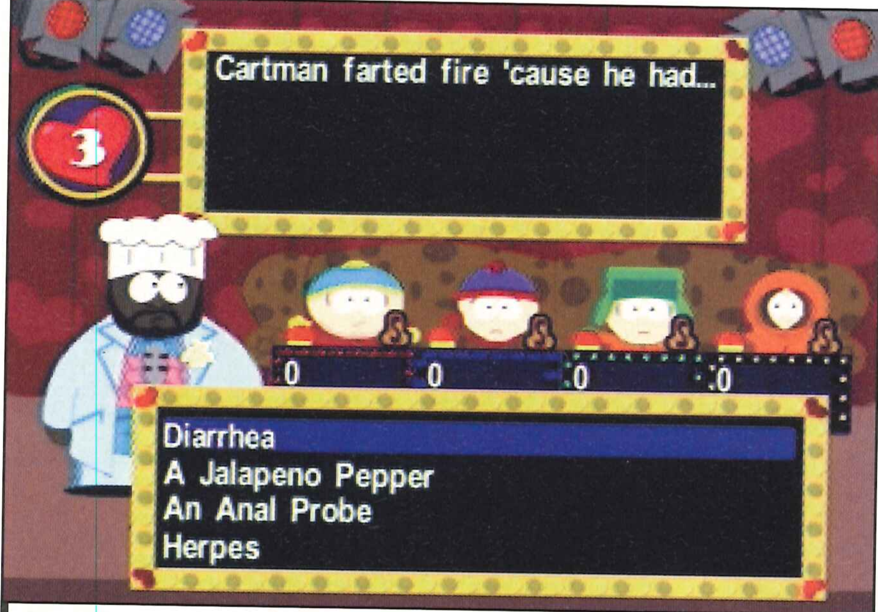
Diversión a raudales con vuestro deporte favorito. Su extenso catálogo de opciones y las buenas animaciones hacen de él un simulador de altura.

SOUTH PARK CHEF´S LUV SHACK

Sólo espero que mis padres no estén viendo por la tele mi participación en esta **locura de concurso.**



- Tipo de juego: **PARTY GAME**
- Compañía: **ACCLAIM** *www.acclaim.com*
- Distribuidora: **ACCLAIM** *www.acclaim.com*
- Visual Memory: **NO**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **DE 1 A 4**
- Idioma: **INGLÉS**



Las preguntas que deben contestar nuestros amigos son de lo que nunca hemos visto en un concurso de TV. Para los que no habláis inglés, os traducimos literalmente. Pregunta: "Cartman se tiró un pedo de fuego porque tenía (o se tomó)...". Posibles respuestas: "Diarrea, un pimiento jalapeño, un enema anal, o un herpes".

Los cuatro chavales de «South Park» se han presentado a un concurso de televisión presentado por la estrella del momento, el cocinero Luv Shack. Con semejante punto de partida, cualquier cosa es posible en este juego.

NUESTROS AMIGOS SE SOMETEN a todo tipo de preguntas, englobadas en grupos temáticos de esta guisa: "Gente que come gente", "Brasas para vuestros culitos" o "Hermafroditas Asombrosos". Además, participan simultáneamente en unas 20 insólitas (aunque sencillas) pruebas de habilidad, del estilo "Aporrea el culo del mono", "Atiza al zombi" o "Patrulla de pizzas".

Todos estos ingredientes conforman un juego muy cachondo, pero que presenta tres grandes inconvenientes: en primer lugar, es casi imprescindible jugar en grupo. Además, casi todas las preguntas están dentro de un contexto muy yanqui y, por último, es preciso señalar que no se ha traducido del inglés y que utiliza un lenguaje lleno de jerga, con un montón de bromas y juegos de palabras difíciles de pillar para nosotros.

Ante este panorama, sólo los mejores seguidores de la serie, y que además dominen el inglés, podrán disfrutar a tope de la penúltima locura de «South Park».

KENNY Y COMPAÑÍA, TAMBIÉN EN INTERNET

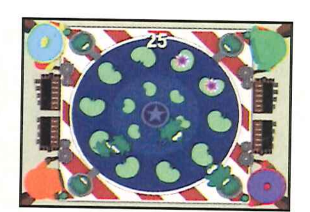


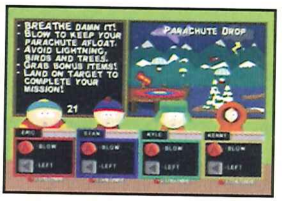
Esta vez no lo decimos nosotros. Es el propio juego el que nos recomienda que visitemos la página web de Comedy Central para encontrar todo tipo de información sobre la serie y sus interminables locuras. Si os gusta «South Park», la dirección que debéis marcar es: www.comedycentral.com.





Necesitamos picarnos con tres amigos para divertirnos de verdad en este concurso.







▲ Nos encanta: La idea de plasmar un concurso tan extravagante, con sus locas preguntas y pruebas.

▼ Podía haberse mejorado: Habría sido preciso no sólo traducir el juego, sino adaptarlo a nuestra sociedad y sentido del humor para que fuera más cercano y atractivo.

Valoración

Un juego con un humor totalmente disparatado, pero reservado en exclusiva para fans de la serie que además dominen el inglés.



F1 WORLD GRAND PRIX

El circo ha llegado a tu casa, pero no esperes ver leones. Hablamos del **Gran Circo de la Fórmula 1.**



- Tipo de juego: **VELOCIDAD**
- Compañía: **VIDEO SYSTEM** *www.dreamsquare.co.jp*
- Distribuidora: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Visual Memory: **SÍ (39 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Sentaros al volante de vuestro bólido y ajustaros bien el casco, porque la escudería Dreamcast ha apostado fuerte para que os llevéis la victoria en este Gran Premio.

Y no os va a hacer falta más que una carrera con este excelente simulador para que sintáis en primera persona todas las emociones que rodean las vibrantes carreras de los coches más potentes del mundo.



La inmensa calidad gráfica que atesora este título, se deja notar desde el momento que saltamos al asfalto. Para disfrutarla como se merece, tenemos cinco vistas diferentes. Observad el nivel de detalle de los retrovisores.

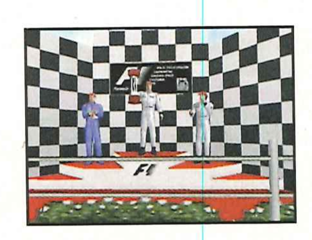
UNA DE LAS CLAVES DE «F-1 WGP» es que cuenta con la licencia de la F.I.A., lo que le permite incluir todas las escuderías y pilotos reales que participaron en la temporada del año 1998.

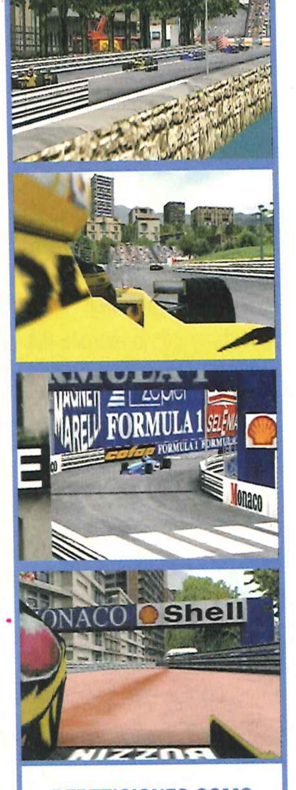
También los 16 circuitos en los que se corre el mundial están recreados con absoluta fidelidad, curva a curva y, si nos apuráis, árbol por árbol. Llegan a un nivel de detalle tal, que hasta las vallas de la publicidad estática se encuentran colocadas en los mismos lugares que estaban en los verdaderos.

El realismo se extiende al soberbio aspecto de los vehículos, y continúa con el apartado mecánico, porque los parámetros a ajustar en nuestro coche son de lo más completo que hemos podido ver en mucho tiempo. Y os aseguramos que afectan de verdad a su comportamiento durante las carreras. Si variamos la altura de los alerones, por ejemplo, conseguimos más agarre, pero perdemos estabilidad. Y también es fundamental la elección correcta del neumático según las condiciones del asfalto sobre el que vayamos a correr (os advertimos que la lluvia puede jugar malas pasadas).

El juego entra por los ojos desde el primer momento, porque cuando todo lo que os hemos descrito hasta ahora se pone en marcha, la sensación de velocidad se ▶▶


Tomar las curvas sin salirnos lleva horas de práctica.





REPETICIONES COMO LAS DE TELEVISIÓN

Cuando terminamos la carrera, tenemos la opción de comprobar lo bien (o lo mal) que lo hemos hecho en unas repeticiones prodigiosas. Disponemos de cámaras colocadas en los sitios más espectaculares (incluidas minicámaras en el morro y alerón del bólido). Además, se puede ir cambiando la vista para seguir el recorrido de cualquiera de los monoplazas. Impresionante.



El apartado más completo del juego viene a la hora de configurar los diferentes parámetros mecánicos, que después afectan notablemente a la forma de conducción. Desde modificar la transmisión, pasando por la sensibilidad de los frenos y siguiendo con la relación de marchas, todo es importante para aprovechar al máximo la potencia de nuestro motor.





Los desafíos contra un amigo a pantalla partida ofrecen toda la espectacularidad que se puede esperar, y sin apenas ralentizaciones. Los piques por conseguir la mejor trazada en las curvas son memorables.



Las rectas largas son el lugar ideal para subir posiciones.



Todos los pilotos reales de la temporada 98 están incluidos en este simulador de Sega.



Otras puntuaciones

HOBBY CONSOLAS: 83%
REVISTA OFICIAL INGLESA: 8.



Esta vista es la que nos ha parecido más jugable de todas.



▶▶ combina con un entorno poligonal casi inalterable. ¿Algún pero? Una vez en carrera se notan ciertas brusquedades cuando coinciden varios coches en pantalla, y también hemos notado que al tomar las curvas los coches patinan un poco. Son defectos que no afectan demasiado al desarrollo, pero que podían haberse corregido.

LOS MODOS DE JUEGO NOS PERMITEN participar en un campeonato completo, correr carreras individuales, o meternos en un circuito para enfrentarnos a un desafío contrarreloj, además de la clásica opción para dos jugadores. Todos ello se pueden modificar a nuestro gusto, definiendo el numero de vueltas a correr, la posibilidad de entrar en boxes,o si queremos dar una vuelta previa detrás del coche del comisario, entre otras cosas.

Entremos en el modo que entremos, lo que es seguro es que la forma de conducir será igual de exigente en todos. «F-1 WGP» es un juego difícil, que nos obliga a practicar mucho hasta que conseguimos hacernos con su complicado control. Si sois de los que nunca sueltan el acelerador, lo lleváis claro.

En cualquier caso, es que los simuladores de carreras son así. Y ahora que ha llegado éste, ¿quién va a tener envidia de Pedro Martínez De la rosa y Marc Gené, si podemos imitarles sin movernos del sillón? ■



El momento de la salida es uno de los más delicados. Hay que evitar los choques a toda costa.

¡AY MADRE! QUE DIFÍCIL ES ESTO



Conseguir un dominio absoluto de nuestro bólido es algo que sólo está al alcance de los mejores. Un simple error de cálculo puede hacer que acabemos haciendo un trompo en la pista y perdamos varias posiciones. Por suerte, los pilotos más inexpertos pueden activar ayudas en la dirección y los frenos.

REVISA TU COCHE EN MENOS DE 10 SEGUNDOS

Las paradas en boxes son fundamentales. En la opción campeonato, debemos tener muy en cuenta el nivel de combustible, que debe ser moderado, para evitar que el coche pese demasiado. Las animaciones de la reparación a cargo de nuestro equipo de mecánicos son excelentes.



08.615 seg. La parada ha sido rápida, y no pierdes posiciones.



Los mecánicos trabajan a destajo. Nada puede fallar.



Neumáticos, combustible, y alerones. ¿Qué modificamos?



Todos los movimientos han de estar sincronizados al detalle.

▲ Nos encanta: Los gráficos son impactantes, con texturas muy bien tratadas. El circuito de Mónaco es capaz de dejarnos boquiabiertos.

▼ Podía haberse mejorado: En algunos momentos de la carrera, se notan pequeños "tirones".

Valoración

Si se hubieran pulido un poco más aspectos como las ralentizaciones o el control, estaríamos hablando de un simulador casi perfecto.

7

Marvel vs. Capcom

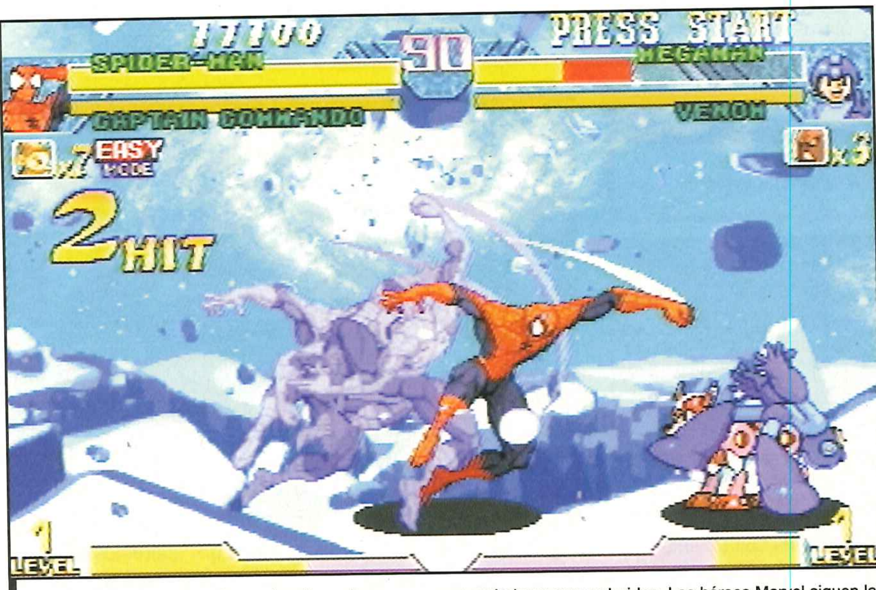
¿Spiderman peleando **contra Megaman?** Capcom lo ha hecho posible dándole otra vuelta de tuerca a la **lucha 2D**.

- Tipo de juego: **LUCHA**
- Compañía: **CAPCOM** *www.capcom.com*
- Distribuidora: **VIRGIN** *www.virgin.es*
- Visual Memory: **SÍ (9 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **DE 1 A 4**
- Idioma: **INGLÉS**

A Capcom siempre le ha gustado hacer mezclas llamativas en sus juegos de lucha. Esto no es ningún secreto, porque ya lo ha demostrado antes con títulos como «X-Men vs. Street Fighter» o «Marvel vs. Street Fighter», que salieron para otras plataformas.

AHORA, LA COMPAÑÍA JAPONESA se ha decidido a versionar una de sus últimas recreativas, que pone en liza nada menos que a los súper-héroes de los comics Marvel, junto a los personajes más importantes de toda su historia. Esto da lugar a un plantel de quince luchadores que mezcla a gente como Megaman, Spiderman, el Capitán América o Chun Li.

A todos ellos se suman otros veinte más, que se eligen en un menú aparte, y cuya única misión es salir brevemente cuando los requiramos para efectuar un ataque especial que le pegue un buen susto al contrario.



Todos los escenarios están en dos dimensiones, pero son variados y muy coloridos. Los héroes Marvel siguen la estética de sus comics, y los personajes Capcom siguen luciendo tan jóvenes como de costumbre.

Por supuesto, tampoco faltan algunos luchadores ocultos, entre los que nos encontramos casos tan pintorescos como un Hulk naranja, Lilith o Evil Zangief.

La originalidad de estos combates está en que se lucha por parejas, así que al principio seleccionamos dos luchadores, y luego podemos elegir en cualquier momento de la pelea cuál queremos que salga a escena. De esta manera, es posible retirar momentáneamente al luchador que se encuentre más tocado, lo que aporta ▶▶



Los cinco modos de juego son suficientes para mantener alto el interés mucho tiempo.



Para vencer en los combates no nos vale dar una pequeña patadita y algún que otro puñetazo. Hace falta que seamos más contundentes, y eso pasa por aprender a realizar combos que incluso pueden llegar a la friolera de 25 impactos seguidos. Los golpes especiales también son muy efectivos, y además tienen la particularidad de que quedan más bonitos que un San Luis. La pantalla cambia por completo y aparecen unas escenas muy espectaculares.

MIRA CÓMO SE MUEVE ESTA GENTE

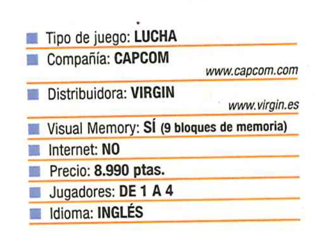


Aunque lógicamente en estas capturas no se aprecia la velocidad a la que se están moviendo, os podemos asegurar que eligiendo el modo "turbo" los personajes van de un lado a otro de la pantalla como una exhalación. Los combates se hacen realmente trepidantes.



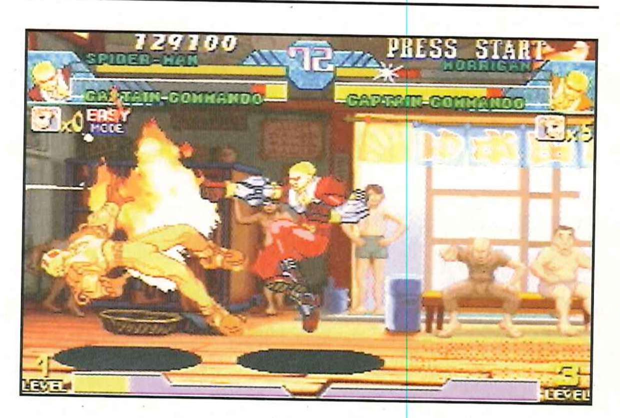


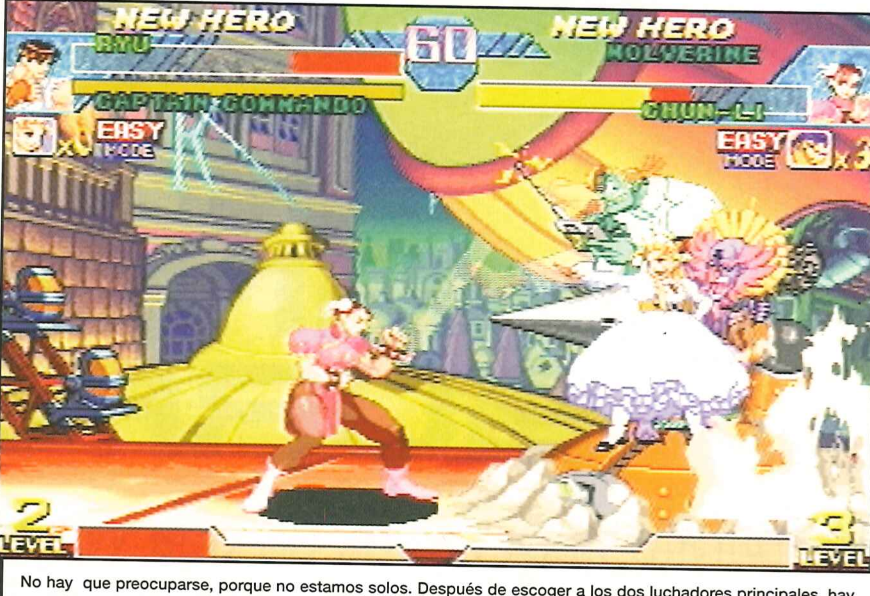
El plantel de personajes es de lo más variopinto que podemos encontrar hoy en día.





Si vemos que la cosita se pone "chunga" y tenemos el nivel necesario, podemos efectuar una especie de "súper-golpe-allá-que-te-va", con unos resultados realmente devastadores para el infeliz que lo recibe.





No hay que preocuparse, porque no estamos solos. Después de escoger a los dos luchadores principales, hay que elegir a un tercero en discordia de entre veinte personajes más. Este "amiguete" sale a escena en el momento que queramos, y realiza un ataque que no es muy efectivo, pero al menos despista al contrario.









En la pagina web de Marvel, (www.marvel.com) podemos encontrar todo lo relacionado con el universo que rodea a los súper-héroes que tanto nos gustan. Noticias, comics, información sobre juegos, e incluso un curioso "chat" para intercambiar impresiones con gente de todas partes del mundo.

Otras puntuaciones

HOBBY CONSOLAS: 73%
REVISTA OFICIAL INGLESA: 6.

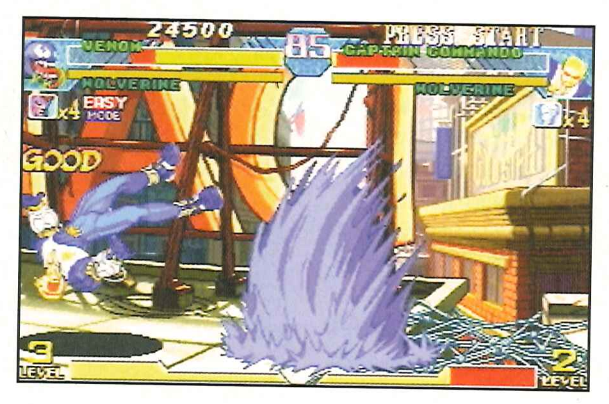
▶▶ un pequeño componente estratégico, y además supone una novedad con respecto a otros títulos del género.

SI JUGASTEIS A «MARVEL VS. CAPCOM» en la recreativa, os vais a encontrar con que el juego es una conversión idéntica a su "primo" del arcade. Los personajes tienen un tamaño considerable, y los escenarios muestran gran colorido. Es innegable que Dreamcast es capaz de lograr cosas mucho más avanzadas a nivel gráfico, pero también lo es que los juegos de Capcom tienen un estilo muy definido, en el que muchas veces prima la diversión sobre el aspecto visual, que siempre encuentra muchos adeptos.

Los combates tienen lugar sobre escenarios en 2D, pero son espectaculares y, sobre todo, muy rápidos. Los combos se encadenan de forma sencilla, aunque hemos notado que la situación de los botones del mando resulta un poco incómoda a la hora de hacer los golpes especiales.

Los cinco modos de juego nos permiten desahogarnos a gusto, sobre todo cuando el stress aprieta, y es todo un acierto la inclusión de una opción que, bajo el nombre de "Cross Fever", permite que intervengan cuatro jugadores simultáneos.

En definitiva, lo que ofrece «Marvel vs. Capcom» es un cuadro de personajes con carisma y una jugabilidad muy alta. Técnicamente tampoco es un juego puntero, pero seguro que es del gusto de muchos de vosotros. ■



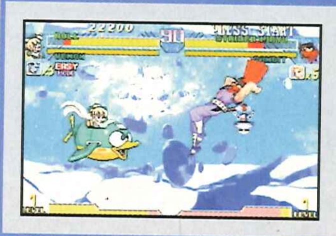


Con la opción para cuatro jugadores podemos organizar combates con nuestros amigos, formando equipos de dos para dos. Los golpes, las explosiones, los vuelos, y sobre todo la diversión, se elevan hasta unos niveles estratosféricos. Una buena oportunidad para probar nuestra flamante consola con los cuatro mandos conectados.

▲ Nos encanta: La gran cantidad de golpes disponibles para cada personaje, y los increíbles efectos de luz de las magias.

▼ Podía haberse mejorado: La velocidad del juego en el modo turbo es tan alta, que no da tiempo a pensar en el siguiente golpe.

PERSONAJES OCULTOS



Al plantel de quince luchadores que aparece la primera vez que encendemos la maquina hay que sumarle otros siete más, que permanecen bien ocultos hasta que los conseguimos liberar. Alguno tiene una pinta tan inocente como Roll, pero no os fiéis de las apariencias.



A la hora de elegir nuestros dos personajes, es importante que estén bien compensados.

Valoración

Capcom ha vuelto a crear un juego de lucha en 2D de gran nivel, pero en los tiempos que corren se pueden hacer cosas más avanzadas.



SNOW SURFERS



Prepárate para saber, de una vez por todas, lo que es la **velocidad sin motor**. Y sobre todo...¡no olvides abrigarte!

SURFISTAS PARA TODOS LOS GUSTOS



Antes de deslizaros podéis elegir entre siete personajes, cada uno con distintas condiciones de velocidad, salto, potencia, etc.



Cada personaje puede vestir dos indumentarias distintas. Jimmy, por ejemplo, es el chico de Salomon y lleva ropa de la marca Bonfire.



Por último, la tabla. Elegís entre alpinas (más veloces e inestables), de estilo libre (para el "Super Pipe") y las válidas para todo terreno.

- Tipo de juego: **DEPORTIVO**
- Compañía: **EUP SYSTEMS**
- Distribuidora: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Visual Memory: **SÍ (4 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **INGLÉS**

El primer juego de snowboard que llega a vuestra Dreamcast tiene unos magníficos antecedentes familiares. No en vano, sus padres son los mismos programadores de la famosa saga «Coolboarders».

EN SU NUEVA CREACIÓN, un juego muy recomendable para todos los aficionados a la velocidad, tenéis que lanzaros sobre vuestra tabla dispuestos a recorrer unas pistas larguísimas (se tardan varios minutos en llegar al final de cada una). Además, el reloj no es vuestro único enemigo, porque también tenéis que ir realizando piruetas de todo tipo para ganar segundos (que quede claro que no es un simulador totalmente realista).

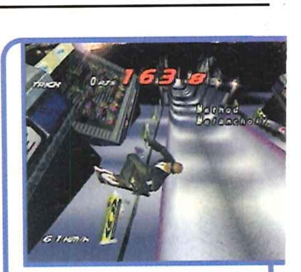
Conjugando velocidad y destreza atravesáis los más sorprendentes circuitos que hemos encontrado hasta el momento en este tipo de juegos. Lo mismo cruzáis el interior de una catedral gótica (¿a quién se le habrá podido ocurrir esta idea?), que sobrevoláis los tejados de una montañosa ciudad alpina (¿hay alguna ciudad alpina que no lo sea?), o incluso os introducís en los entresijos de una fábrica en funcionamiento, con sus plataformas móviles y todo.

Pero lo más impresionante es la calidad gráfica de todas las localizaciones, porque el motor de la consola ha permitido obtener unas texturas soberbias, con un movimiento de la cámara prácticamente perfecto que consigue que la sensación de velocidad sea escalofriante.

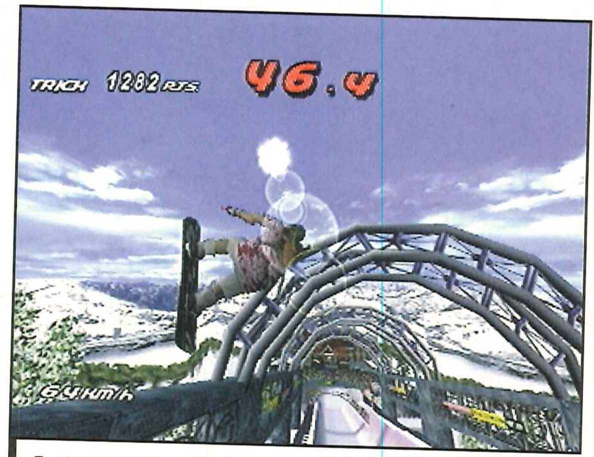
LOS MODOS DE JUEGO INCLUYEN las carreras en individual, contra un segundo jugador, y el que a nosotros nos ha parecido más divertido: el "Super Pipe", un descenso por un circuito



El perfecto acabado de los escenarios es lo que más nos ha gustado de los gráficos de «Snow Surfers». La suavidad de las texturas se combina con una gran solidez de los fondos. A los cuerpos de los personajes, sin embargo, les habría echo falta algún polígono más para tener una imagen más realista.



¿Os suena el look con que desciende Ronnie? Ir vestido de Men in Black no es lo más apropiado para un campeonato de snowboard, pero a original no le gana nadie. Y es que en «Snow Surfers» siempre hay un hueco reservado para que la locura se cuele en la pantalla.



En el modo de juego "Super Pipe" os deslizáis sobre un circuito cerrado y especialmente preparado para que hagáis todo tipo de alucinantes vueltas y cabriolas. Damas y caballeros, el espectáculo está servido.



Quizás Mónica está dudando entre comenzar la carrera o sentarse a disfrutar de este bello atardecer. Pero esta chica es muy guerrera y nada la detiene. ¡No veáis cómo corre la tía!

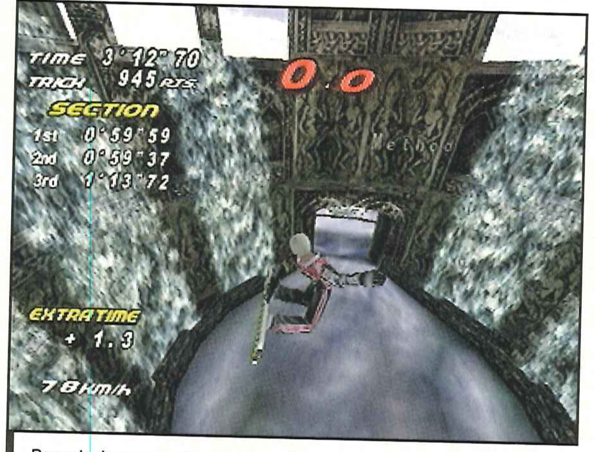




La sensación de velocidad es increíble. ¡Cuidado, no os vaya a salpicar la nieve!



¿Pero a quién se la habrá ocurrido poner un muñeco de nieve en medio de la pista?



Para alucinar con este salto tendréis que haber descendido por el interior de una enorme catedral gótica. Sí, habéis leído bien: una catedral, llena de nieve, claro, y con cataratas en el atrio y todo.



En más de un salto pensarás que estás volando. ¿O es que estás volando de verdad?



Otras puntuaciones

HOBBY CONSOLAS: 74%
REVISTA OFICIAL INGLESA: 6.

▶▶ en forma de tubo en el que es necesario que realicéis todo tipo de saltos y piruetas. Preparaos para descubrir allí cuántas contorsiones sois capaces de realizar en el aire, aunque debéis ir siempre con mucho cuidado para no partiros la crisma en el intento.

A pesar del brillante aspecto gráfico de «Snow Surfers», también debemos comentar que en el control baja un poco la media del juego, porque aunque los movimientos son variados, el manejo resulta bastante duro, sobre todo en las curvas. Además, se echa de menos un modo de entrenamiento en el que os enseñen cómo hacer cada "posturita", con lo que sacarle partido a las habilidades de los personajes se vuelve todo un desafío.

EN UN PRINCIPIO PODÉIS ELEGIR entre siete surfistas, aunque para más adelante quedan en la recámara dos personajes ocultos que sólo se dignan a aparecer cuando demostráis ser unos campeones sobre la nieve.

Como es habitual, podéis optar también entre distintos tipos de tabla: las hay para estilo libre, alpinas, etc... Si a todo esto le sumáis que cada personaje tiene dos indumentarias distintas (estos tíos hacen el bestia como nadie, pero también tienen su lado coqueto) el resultado es de lo más sugerente.

Incluso uno de los personajes luce un cuerpo tatuado (¿no se congelará de frío?) y otro se desliza con traje y corbata de color negro al mejor estilo Men in Black, gafas oscuras incluidas.

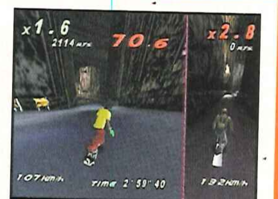
Después de un montón de bajadas por cada pista, y de no pocos trompazos, no nos cabe la menor duda de que «Snow Surfers» reúne todas las condiciones para hacer las delicias de los aficionados a este género. Eso sí, es absolutamente necesario avisaros que después de jugar no se os ocurra coger la tabla de planchar de vuestra madre para lanzaros por la primera cuesta abajo que veáis. Que os conocemos bien, y vosotros sois capaces de cualquier cosa... ■

▲ **Nos encanta:** La notable calidad gráfica general, aunque nos quedamos con la solidez y originalidad de los decorados.

▼ **Podía haberse mejorado:** El control, sobre todo a la hora de realizar piruetas. Además, echamos de menos algún otro circuito.

BATALLAS SOBRE LA NIEVE





En el modo "Trick Battle" podéis competir con otro amigo de una forma muy original. En estas carreras la velocidad cede protagonismo a vuestra habilidad haciendo piruetas, porque el que más virguerías consigue realizar le va comiendo espacio en la pantalla al otro.



Axel presenta una vestimenta muy peculiar, al deslizarse con tan sólo un pantalón vaquero. El resto, músculos y tatuajes, pues aunque no lo quiera reconocer, el chico es un pelín exhibicionista, aunque se esté helando de frío. Procurad al menos que no se caiga al río.

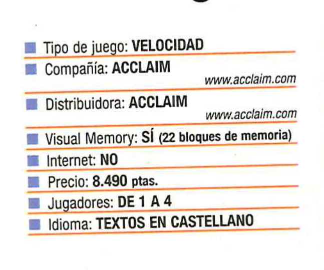
Valoración

«Snow Surfers» es un buen comienzo para este tipo de juegos en Dreamcast. Esperamos que los siguientes sigan por este camino.

7

RE-VOLT

Ya no gastaré más pilas con mi **coche teledirigido**. Lo he guardado en el trastero, y ahora corro con «Re-Volt».



- Tipo de juego: **VELOCIDAD**
- Compañía: **ACCLAIM** *www.acclaim.com*
- Distribuidora: **ACCLAIM** *www.acclaim.com*
- Visual Memory: **SÍ (22 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **DE 1 A 4**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

La idea de colocar una serie de coches teledirigidos en la parrilla de salida es, sin duda, bastante original. Acclaim nos presenta un juego basado en este concepto, y ha aprovechado la potencia de Dreamcast para dotarlo de una envoltura de diversión y belleza que no pueden igualar las versiones para otras consolas.

El concepto es bien sencillo: ocho coches dirigidos por radiocontrol se disputan la victoria en una serie de carreras en las que, además de intentar ser los más veloces, tratan de obstaculizar la marcha de sus oponentes por todos los medios. Aquí la deportividad no existe, y se pueden usar toda clase de trampas que encontramos en forma de ítem a lo largo del recorrido. Se trata por tanto de una carrera loca, loca, loca.



¿Quién habrá encerado este suelo del Museo, que resbala como una pista de hielo?



No está nada mal este paseo por el Jardín Botánico. Solo que tendremos que ir tan rápido, que no podremos pararnos a contemplar las plantas. ¿Entendéis lo que queríamos decir con "escenarios cuidados al detalle"?

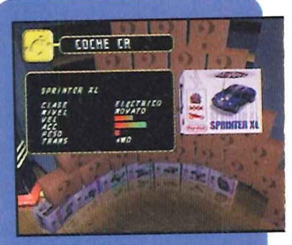
LAS OPCIONES DE JUEGO SON DE LO MÁS COMPLETO, pudiendo elegir entre carrera individual, participar en un campeonato, correr desafíos contrarreloj, o contra otros jugadores (hasta cuatro). También se nos ofrece la oportunidad de practicar, así como entrar en un "Circuito de Especialistas" en el que es posible realizar todo tipo de saltos, loopings y demás. Casi nada, ¿verdad?

Los circuitos están enmarcados en lugares cotidianos, como pueden ser un supermercado, las azoteas de una ciudad, o incluso un Jardín Botánico, en los que no es muy habitual ver carreras de coches. Todos estos lugares se contemplan desde la perspectiva de un coche que no mide más de un palmo, por lo que objetos inofensivos como papeleras, pelotas, o macetas se convierten en obstáculos que tenemos que sortear.

El apartado gráfico es magnífico, con un lujo de detalles, matices y ▶▶

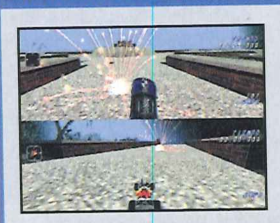






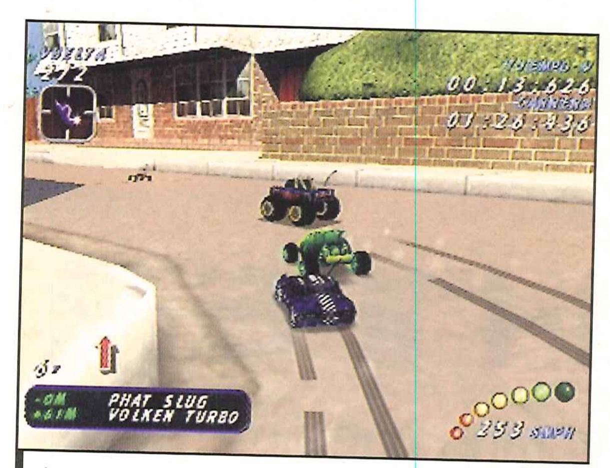
Esta gran montaña de cajas no es otra cosa que el almacén donde están guardados los coches con los que se compite. Al principio sólo se puede acceder a la fila de abajo, pero conforme ganamos carreras se van abriendo más y más cajas. Algunos funcionan incluso con motor de gasolina, disfrutando de mucha más potencia que los eléctricos.

MINICOCHES EN MÚLTIJUGADOR

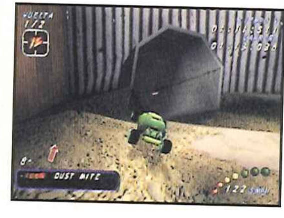




Como podéis apreciar, tanto en la pantalla a dos jugadores como en la de cuatro se ha conseguido que ni la calidad gráfica ni la jugabilidad no se vean para nada alteradas. ¡Invitad a tres amigos y preparaos para pasar horas de diversión!


Aunque son coches de juguete, sus frenazos dejan huella. ¿Habrá talleres de reparación para coches teledirigidos?








En las carreras recogemos un montón de ítems que podemos usar contra nuestros rivales.




Tarde o temprano, en todos los juegos de carreras llega un momento en que nos sabemos de memoria el trazado de los circuitos. «Re-Volt», sin embargo, tiene la solución a este problema: se trata de un editor en el que podemos montar nuestros propios recorridos.

▶▶ texturas que superan con creces los de otras versiones. Entrad en el circuito del museo de Ciencias Naturales y entenderéis lo que queremos decir. Los juegos de luces y sombras son excelentes, y aportan a los decorados un realismo excepcional.

Y ESTE REALISMO ES INDISCUTIBLE CUANDO ECHAMOS UN VISTAZO a los coches con los que se puede correr (algunos son modelos reales). Al principio, la elección es entre nueve de estos juguetitos, aunque no os preocupéis: hay un montón más de ellos a los que se accede a medida que ganamos carreras.

Cada coche tiene sus propias características de peso, aceleración y velocidad, con una actuación en carrera distinta. Así cada jugador puede encontrar el que mejor se adapte a su propio estilo y pericia. Pero sin olvidar que guiamos un coche teledirigido, con lo que la reacción del control es diferente, y cuesta adaptarse. La velocidad está bien conseguida, aunque la sensación es distinta a la que ofrecen otros juegos en los que el conductor está dentro del coche (aquí, el único conductor posible sería un click de Famóbil).

Podríamos seguir hablando sobre «Re-Volt», pero lo mejor que podemos hacer es recomendaros que lo probéis. ¡La diversión está servida! ■


Los escenarios de «Re-Volt» son de lo más simpático, como este supermercado en el que recorremos hasta una cámara frigorífica. ¿Quién necesita comprar un bote de suavizante para la colada?

▲ Nos encanta: La calidad y el detalle gráfico. La potencia de Dreamcast ha servido para mejorar el juego respecto a otras versiones.

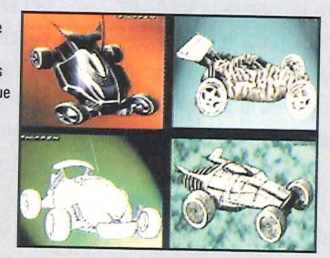
▼ Podía haberse mejorado: Cuesta un tiempo adaptarse al control y a las dimensiones de los coches y los escenarios.


En los circuitos hay obstáculos de todo tipo. Y algunos tan grandes como este coche.

UNA GALERÍA DE PROTOTIPOS PARA CURIOSOS



Una opción bastante curiosa de «Re-Volt» consiste en la posibilidad de ver unas cuantas de las maquetas y proyectos que utilizaron los creadores para diseñar el juego. Las hay tanto de los distintos coches, como de los decorados por donde transcurren los recorridos. Gentileza de la casa para aficionados al diseño.



Valoración

Estamos ante uno de los juegos más divertidos para Dreamcast. Las Autoridades Sanitarias deberían avisar que «Re-Volt» crea adicción.

8

SOUL FIGHTER

Llévale tu **espada** al afilador. Hacía tiempo que no la usabas, pero ahora **la volverás a necesitar**.



- Tipo de juego: **BEAT'EM UP**
- Compañía: **MINDSCAPE** *www.mindscape.com*
- Distribuidora: **PROEIN** *www.proein.com*
- Visual Memory: **SÍ (40 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **INGLÉS**

En estos tiempos que corren, llenos de naves espaciales, zombies, rayos láser y criaturas mutantes, es raro encontrar un juego como éste, que nos transporta de nuevo a una época en que los héroes se lo curraban de verdad: iban a pie de un sitio a otro, y tenían que despachar a los enemigos con una espada y poco más.

PORQUE «SOUL FIGHTER» ES UNA PUESTA AL DÍA, con las lógicas mejoras técnicas, de los típicos beat´em up de ambiente entre fantástico y medieval, en los que a los protagonistas les toca atravesar un tortuoso camino peleando cada pocos metros con un grupo de enemigos.

En este caso, podemos elegir entre un trío de personajes bastante estereotipado (y perdón por el "palabro"): está el guerrero fortachón (Altus), la chica sexy y ágil (Sayomi) y el hechicero veterano que ya peina canas (Orion). Cada uno tiene un estilo de pelea diferente, pero el control y la mecánica de juego son comunes para los tres.

El requisito imprescindible para completar las fases es rescatar a un número fijo de almas prisioneras, algo que dicho así queda muy poético, pero que en la práctica se reduce a darle para el pelo a cuantos enemigos veamos, porque es al acabar con ellos cuando se liberan las almas en cuestión.

El hecho de tener que andar pendientes del contador de almas para saber cuántas nos quedan, unido a las ramificaciones y vericuetos de los escenarios, introduce un ligero factor de investigación al desarrollo, porque en ocasiones debemos retroceder en busca del enemigo que falta para poder seguir adelante.

Hay detalles que se agradecen, como poder cambiar de personaje entre fase y fase, o el mapa que sirve para orientarnos, pero lo que no mola tanto es que no podamos guardar el avance ▸▸



No nos extraña que estos personajes estén tan cachas. ¿Os imagináis lo que sería salir a la calle y tener que pelear con un matón cada diez pasos? Pues algo así es lo que les ocurre a los protagonistas de «Soul Fighter». Éste de la imagen es Altus, el guerrero del grupo, dando buena cuenta de un enemigo con pinta de oso.







Orion se mantiene en forma pese a su edad. Y si no, preguntádselo a este enemigo.



En «Soul Fighter» podemos jugar con tres personajes diferentes: un guerrero, una chica y un mago. Cada uno tiene sus propias características de combate, y todos usan también un arma distinta. Sin embargo, no penséis que estas armas se emplean continuamente. Sólo podemos pelear con ellas mientras nos dure una barra de energía que aparece en la parte superior de la pantalla. Si se nos agota, debemos salir adelante a base de patadas y puñetazos.



Los gráficos son muy espectaculares. Fijaros en el tamaño de los personajes, y también en la belleza de este escenario con cascada de fondo. Pocas veces podemos pelear en un lugar tan bonito.



Sayomi es la chica de «Soul Fighter». Como suele ocurrir con todos los personajes femeninos, ella hace gala de una agilidad y una velocidad de movimientos fuera de serie. Lo bueno del juego es que nos deja cambiar de personaje en el intermedio entre una fase y otra. Así la variedad resulta mayor.









Lo que aparece en esta pantalla no es ningún incendio, ni hace falta llamar a los bomberos. Se trata de uno de los golpes especiales que pueden realizar los personajes cuando consiguen tener a tope su barra de poder.
La barra en cuestión se llena a medida que repartimos cera, y los golpes son la mar de efectivos.

2ª Opinión

En principio, «Soul Fighter» no parecía aportar demasiado al catálogo de Dreamcast, pero ha terminado por destaparse como un juego muy divertido. Un título muy recomendable para los amantes de los beat'em up clásicos, y que posee el añadido de un espectacular aspecto gráfico.

Roberto Ajenjo
HOBBY CONSOLAS

Otras puntuaciones

HOBBY CONSOLAS: 91%
REVISTA OFICIAL INGLESA: 6.

▶▶ en la unidad VM. En vez de eso, nos debemos conformar con cinco continuaciones en el modo arcade, y con ninguna en el modo aventura, con el consiguiente mosqueo cada vez que nos matan y sale el fatídico Game Over.

GRÁFICAMENTE, EL JUEGO ES MUY ATRACTIVO. Los personajes son grandes, el plantel de enemigos bastante variado para lo que es costumbre en este tipo de juegos, y los escenarios resultan amplios y están llenos de detalles. Sin embargo, cuando nos ponemos a jugar vemos que el comportamiento de la cámara es excesivamente díscolo. Vamos, que no consigue mantenerse detrás de nuestro personaje como mandan los manuales. Los programadores han previsto que se pueda corregir su posición con uno de los gatillos, pero esto no deja de suponer un engorro para la jugabilidad.

El control nos permite realizar gran cantidad de golpes diferentes, combos en plan juego de lucha y empleo de armas incluidos, y también hay items de todo tipo que sirven para reponer nuestra energía (eso sí, seguro que nunca habéis visto un juego en el que recogerlos del suelo resulte tan complicado como en éste).



Durante las peleas podemos encadenar combos de cinco golpes como éste.

En resumidas cuentas, «Soul Fighter» nos devuelve el sabor de un género que era más habitual hace unos años, pero que hoy en día ya no se lleva tanto. No es que sea un fuera de serie, pero eso no quita para que paséis muy buenos ratos luchando espada en mano si os decidís a comprároslo. ■

EJERCICIOS DE PUNTERÍA CON ENEMIGOS REALES



Una de las características de todo beat'em up es la inexplicable presencia de un montón de cofres con items dentro (¿quién demonios los va esparciendo por los escenarios?). En este caso, dentro de los cofres podemos encontrar algunas armas adicionales (puñales, hachas...) que lanzamos desde esta vista subjetiva para afinar la puntería.

▲ Nos encanta: Recuperar un género que no es muy habitual, pero con un lavado de cara para que resulte más espectacular.

▼ Podía haberse mejorado: El sistema de cámaras no está bien ajustado. Con un poco más de tino, se podría seguir mejor la acción.

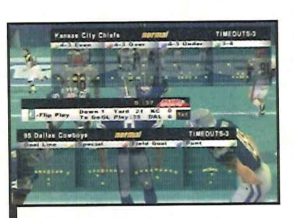
Valoración

«Soul Fighter» no llega al nivel de los más grandes, pero eso no quita para sea un juego correcto, con los ingredientes necesarios para divertir.

6

NFL QUARTERBACK CLUB 2000

Debes ser **más rápido, más alto y más fuerte**. Si no vas a un buen gimnasio, olvídate de jugar con estos tipos.

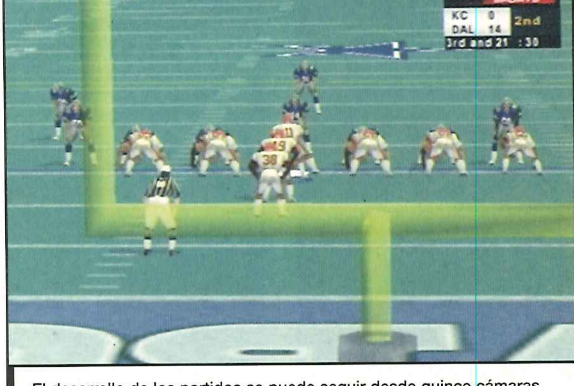


Toca elegir jugada. Si somos capaces de entenderlas, media victoria está ya en el bolsillo.

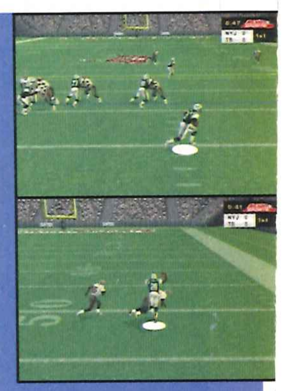


- Tipo de juego: **DEPORTIVO**
- Compañía: **ACCLAIM** *www.acclaim.com*
- Distribuidora: **ACCLAIM** *www.acclaim.com*
- Visual Memory: **SÍ (46 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **DE 1 A 4**
- Idioma: **INGLÉS**

Running back, linebackers, field goal y touchdown. No, no nos ocurre nada en la boca. Estos son términos que se utilizan en los partidos de fútbol americano, y que ahora vais a manejar habitualmente si os compráis este GD-Rom.

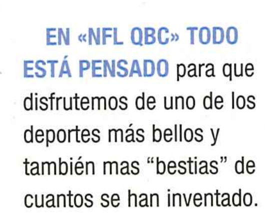


El desarrollo de los partidos se puede seguir desde quince cámaras diferentes, como ésta detrás de los palos. Otras son tan curiosas como la vista desde el balón o desde el casco de nuestro quarterback.



Uno de los ataques más socorridos es intentar ganar terreno con una carrera. Los "runnig backs" están especializados en correr como locos, y además son expertos en hacer quiebros a los contrarios. Hay que tener en cuenta en todo momento la marca azul (el sitio en el que empezamos), y la amarilla (dónde debemos llegar).

EN «NFL QBC» TODO ESTÁ PENSADO para que disfrutemos de uno de los deportes más bellos y también mas "bestias" de cuantos se han inventado.



En pantalla se presentan unos gráficos 3D de última generación que nos dejan embobados desde el primer momento. Los jugadores son los reales, tienen las caras digitalizadas, y sus más de 1.200 movimientos han sido tomados de los mejores futbolistas de la NFL con la técnica de "motion capture".

El juego sigue un estilo de simulación plena, tanto por los gráficos que os acabamos de describir como por el desarrollo de los partidos. El control no es complicado, pero sí que tendremos que conocer las reglas del juego para enterarnos de algo.

www.dragons.es

En esta dirección se encuentra la pagina oficial de los "Barcelona Dragons", uno de los equipos de fútbol americano que militan en la liga de nuestro país, y también uno de los más prestigiosos de Europa. Si queréis seguir el campeonato paso a paso, no olvidéis daros una vuelta por esta web.

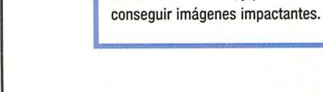
Los modos de juego son los típicos: van desde jugar un partido amistoso hasta seguir una temporada completa, pasando por jugar los playoffs o la Pro Bowl.

Si sois de los que saben que se tienen cuatro intentos para conseguir diez yardas, y que la pelota tiene forma de melón, «NFL QBC» os va a encantar. Si no os gusta este deporte, será mejor que os busquéis otra cosa.

Y AHORA, ¿A QUIÉN SE LA PASO?



Para conseguir las diez yardas se nos permite escoger cada vez qué clase de jugada queremos realizar. Si elegimos una de pase, cuando nuestro lanzador recoge la pelota aparecen en pantalla cuatro jugadores marcados con los botones del mando. Para dársela al que elijamos, sólo hay que pulsar el botón correspondiente.



Un tremendo "touchdown" que hay que celebrar. Cuando conseguimos jugadas memorables, conviene verlas en la repetición. El control de las cámaras es nuestro, y podemos conseguir imágenes impactantes.

▲ Nos encanta: El entorno poligonal es absolutamente magistral, así como las animaciones de los jugadores.

▼ Podía haberse mejorado: Hay vistas que son casi injugables, y en algunas jugadas la confusión nos impide saber quién lleva el balón.

Valoración

Estamos ante un buen simulador, pero la escasa difusión de este deporte hace que su interés decaiga en nuestro país.

ZONA ABIERTA

Bienvenidos a vuestra sección, la parte de la revista en la que siempre se va a escuchar vuestra voz. Por eso la hemos llamado así, Zona Abierta, porque nosotros ya hemos hablado demasiado, y es hora de conocer lo que pensáis vosotros sobre nuestra consola y todo lo que la rodea. A partir de ahora, esperamos encontraros por aquí muy a menudo.

EL TOP 10 DE LOS LECTORES

Queremos que nos contéis a qué jugáis, saber cuáles son vuestros títulos favoritos. Por eso, os invitamos a que nos mandéis vuestros mensajes votando por los tres juegos que más os gustan, no importa si son recientes o ya llevan unos meses disponibles.

Cada mes, actualizaremos la lista para saber, realmente, qué juego de Dreamcast es el que más pega entre los usuarios nuestro país. Y nadie podrá discutirlo, porque seréis vosotros los que lo decidáis.

Podéis enviar vuestros e-mail a la siguiente dirección:

top10.dreamcast@canaldata.es

LA ENCUESTA

En cada número de la revista pensamos plantearos una pregunta con varias alternativas de respuesta, para así conocer cuáles son vuestras ideas sobre los temas de más actualidad.

Los datos que obtengamos sumando todos los mensajes que nos lleguen nos servirán para conectar con vuestras líneas de pensamiento acerca de lo que está más de actualidad en el universo Dreamcast.

En este primer número, queremos plantearos la siguiente pregunta:

¿CUÁL ES VUESTRO JUEGO MÁS ESPERADO PARA EL AÑO 2.000?

-Shenmue

-Sega GT

-Resident Evil: Code Veronica

-Metropolis Street Racer

-Legacy of Kain: Soul Reaver

Si queréis participar en este apartado, enviadnos vuestros mensajes a esta dirección de e-mail:

encuesta.dreamcast@canaldata.es

LA OPINIÓN

Nosotros ya hemos dejado claro lo que opinamos de los juegos que van incluidos en nuestra sección de novedades. Es hora de que seáis vosotros los que nos contéis lo qué pensáis del último juego que os habéis comprado, porque seguro que ya lo conocéis mucho mejor que nosotros.

¿Qué os parece? ¿están bien los gráficos? ¿y el control? ¿qué creéis que podía haberse mejorado?

Resumid vuestra opinión en un texto breve (así habrá espacio para todos) y enviádnosla a la siguiente dirección de correo electrónico:

opinion.dreamcast@canaldata.es

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

No hay mucho más que decir. En esta lista seremos nosotros los que nos mojemos, el sitio donde estarán los diez juegos que más nos gustan, aunque sí que os avisamos de que será la actualidad de cada mes la que dicte los títulos que figuren en ella.

Para empezar, estos son los diez juegos que más horas de nuestro tiempo han consumido:

1	Soul Calibur
2	Sonic Adventure
3	Blue Stinger
4	Ready 2 Rumble Boxing
5	The House of the Dead 2
6	ShadowMan
7	Sega Rally 2
8	Worldwide Soccer 2.000
9	Speed Devils
10	Power Stone



www.fútbol.com

LAS MEJORES PÁGINAS DEL DEPORTE REY

El fútbol está de moda en Dreamcast. «UEFA Striker» abrió el camino. Ahora llega «Worldwide Soccer 2000» y ya se anuncia el lanzamiento de «Virtua Striker 2». Si con todo esto aún no tienes suficiente, aquí te ofrecemos las páginas web que debes visitar para calmar tu insaciable sed de goles.

LA PRENSA

La actualidad mundial sin movernos de casa

Uno de los mayores placeres de todo aficionado al fútbol es despertarse cada mañana con las últimas noticias del equipo de sus amores. La crónica del último partido, las declaraciones, los entrenamientos, la polémica o los fichajes siempre nos alegran el desayuno.

Ahora, si no nos apetece bajar al quiosco, podemos consultar toda la actualidad sin necesidad de movernos de casa. Nos basta con conectarnos a Internet a través de nuestra Dreamcast y visitar cualquiera de las siguientes páginas:

ACTUALIDAD NACIONAL:

- -Http://www.diario-as.es
- -Http://www.marca.es
- -Http://www.elmundodeportivo.es
- -Http://www.sport.es
- -Http://www.donbalon.es
- -Http://www.servifutbol.es
- -Http://www.sportec.com/www/laliga/main/htm

ACTUALIDAD INTERNACIONAL:

- -Http://www.fa-premier.com (Inglaterra)
- -Http://www.tyc.com.ar (Argentina)
- -Http://www.gazzetta.it (Italia)
- -Http://www.kicker.de (Alemania)
- -Http://www.brasilfutebol.com (Brasil)





La página de As (arriba) incluye las últimas noticias que se producen cada día. En Don Balón (derecha) tenemos también reportajes tratados más en profundidad.







Las noticias nacionales tienen cabida en la página del barcelonés Diario Sport (arriba). Si queremos estar al día de lo que pasa en las ligas brasileña y argentina, no tenemos más que conectar con las páginas de Brasil Futebol (izquierda), y Torneos y Competencias (abajo).







La web de Marca (arriba) es una de las más completas, y cubre también todo tipo de deportes además del fútbol. El Mundo Deportivo (arriba, a la derecha) es otro de los diarios que ha montado su página en Internet y en ella encontramos un seguimiento especial a todas las noticias del Barça y el Espanyol. ServiFútbol (derecha) nos ofrece la más completa información sobre las ligas de Europa y América.



LOS EQUIPOS

La Liga de las Estrellas se juega en Internet

Los forofos de verdad queremos estar al tanto en todo momento de lo que pasa en nuestro equipo favorito. Para atender nuestras inquietudes, casi todos los clubes de la Liga de las Estrellas cuentan ya con una página oficial en Internet, que van poniendo al día con todo tipo de datos sobre la actualidad del club.

Sorprende, sin embargo, que un equipo de la talla del Real Madrid no tenga todavía su propia página web, porque seguro que sería visita obligada para aficionados de todo el mundo. Y el contraste es aún mayor cuando vemos que otros mucho más modestos, como el Numancia, sí se han subido ya al carro del futuro.

En cualquier caso, éstas son las páginas de todos los equipos de nuestra liga, y también las de algunos de los clubes de más renombre internacional:

LA LIGA DE LAS ESTRELLAS:

- -Http://www.fcbarcelona.es
- -Http://www.valencia.es
- -Http://www.athletic-club.es (en construcción)
- -Http://www.real-sociedad-sad.es
- -Http://www.realvalladolid.es
- -Http://www.at-madrid.es
- -Http://www.real-oviedo.com
- -Http://www.realracingclub.es
- -Http://www.cdnumancia.com
- -Http://www.rayovallecano.es
- -Http://www.sevillafc.es
- -Http://www.alaves.com
- -Http://www.rcdmallorca.es (en construcción)
- -Http://www.celta.devigo.net (no oficial)
- -Http://www.rmadrid.com (no oficial)
- -Http://www.realbetisbalompie.es
- -Http://www.servifutbol.es/espanyol (no oficial)
- -Http://www.canaldeportivo.com
- -Http://www.malagacf.es
- -Http://www.servifutbol.es/lfp/primera/zaragoza.htm (no oficial)

EQUIPOS EXTRANJEROS:

- -Http://www.ajax.nl (Ajax)
- -Http://www.arsenal.co.uk (Arsenal)
- -Http://www.borussia-dortmund.de (Borussia Dortmund)
- -Http://www.juventus.it (Juventus)
- -Http://www.sslazio.it (Lazio)
- -Http://www.manutd.com (Manchester United)
- -Http://www.acmilan.com (Milan)
- -Http://www.inter.it (Inter de Milan)
- -Http://www.bocajuniors.com (Boca Juniors)
- -Http://www.riverplate.com (River Plate)







Las páginas de los clubes se han convertido también en una forma de hacer negocio: muchas de ellas tienen un apartado en el que podemos comprar los productos oficiales. Algunas, incluso, también nos permiten comprar entradas para el próximo partido.



Casi todas las páginas ofrecen contenidos similares: repasan la historia del club, presumen un poco de los trofeos (si es que los tienen), presentan uno a uno a los jugadores de la plantilla o, por ejemplo, hacen la crónica del último partido. Un regalo para los forofos de cada casa.





La página del Arsenal es una visita obligada para los usuarios de Dreamcast, porque Sega es la patrocinadora del equipo londinense. En Italia, los equipos más importantes también cuentan con su página web.

PÁGINAS OFICIALES

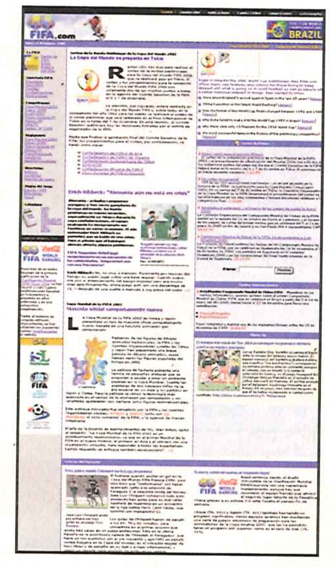
El lado más profesional del fútbol

Aunque el fútbol es casi siempre una fiesta, a veces también tiene su parte seria. Se trata del lado organizativo y oficial, el que representan las diferentes federaciones y asociaciones profesionales.

Allí podemos enterarnos de cosas que van desde los futbolistas que han entrado en la última convocatoria de la selección, hasta las sanciones que les caen a los jugadores, pasando por los calendarios, jornada a jornada, de las diferentes competiciones:

-Http://www.fifa2.com/esp (FIFA)
-Http://www.uefa.com (UEFA)
-Http://www.sportec.com/www/rfef/main.htm (Real Federación Española de Fútbol)
-Http//www.lfp.es (Liga de Fútbol Profesional)









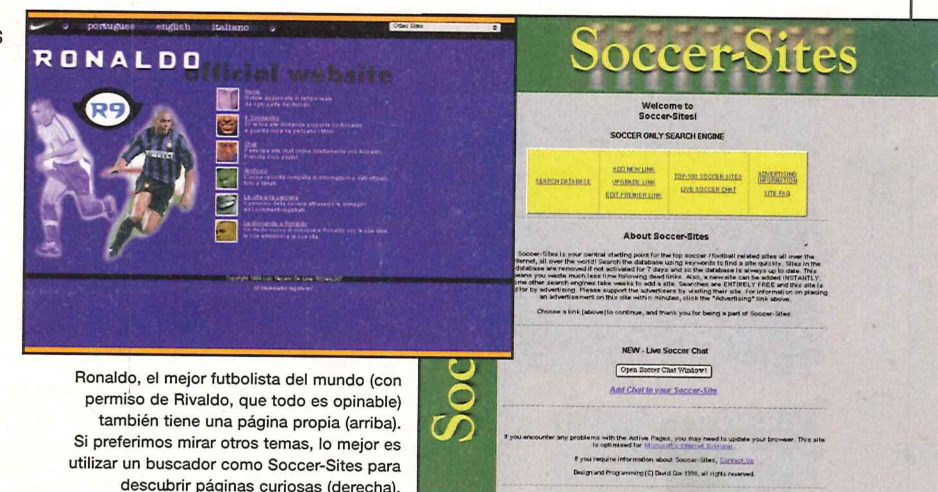
Estas páginas son las más sobrias de todas, pero tras su seriedad se pueden encontrar cosas curiosas.
En la de la Federación (arriba, a la izquierda) podemos hacerle preguntas al mismísimo Camacho (a lo mejor nos desvela si entrenará al Madrid o no).
En la página de la UEFA (izquierda), es posible comprar entradas para la próxima Eurocopa, y también repasar una interesante sección multimedia con vídeos, fotos y gráficos.
La de la FIFA (arriba) tiene noticias del mundo entero, y además en castellano.

OTRAS PÁGINAS

Futbolistas, buscadores y otras curiosidades

Las que os hemos propuesto aquí son sólo algunas de los cientos de páginas dedicadas al fútbol que existen en la red. Si queréis ampliar vuestra lista de favoritos con cualquier otra, aquí os damos la dirección de una amplia base de datos, además de otras dedicadas a los temas más diversos:

-Http://www.soccer-sites.com (base de datos en inglés)
-Http://www.ronaldinho.com (página oficial de Ronaldo)
-Http://www.batistuta.com (página de Batistuta)
-Http://www.hqfl.dk (escudos de equipos)
-Http://www.geocities.com/colosseum/park/8879/stadiums_best.htm (grandes estadios del mundo)



Ronaldo, el mejor futbolista del mundo (con permiso de Rivaldo, que todo es opinable) también tiene una página propia (arriba). Si preferimos mirar otros temas, lo mejor es utilizar un buscador como Soccer-Sites para descubrir páginas curiosas (derecha).

BLUE STINGER

Se buscan héroes capaces de enfrentarse a una aventura memorable. ¿Eres uno de ellos? Pues acompáñanos si quieres salir con vida. Sólo dos consejos antes de empezar: tienes que inspeccionar todas las salas del juego, y mirar en todos los rincones donde tu sentido común te indique que puede haber algo escondido. También es necesario comprobar el mapa tantas veces como sea necesario, para no deambular por los escenarios sin rumbo fijo.

1. BAY AREA

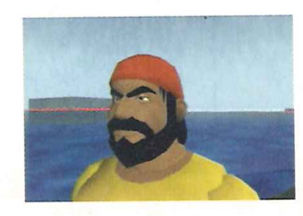
BRIDGE

Esta zona inicial está pensada para que tengas una primera toma de contacto con el juego y con el control de Eliot Ballade, su protagonista principal.

Lo primero que tienes que hacer es pasar por las Gates C01 y C02. Las llaves las puedes encontrar inspeccionando los cadáveres que yacen en el suelo, cerca de cada una. Junto a la GATE C02 hay una pequeña sala que tiene la puerta cerrada. Para conseguir desbloquear la entrada, simplemente empuja hasta allí el bloque de madera, de modo que te permita subir al tejadillo. Arriba encontrarás la llave y munición. En el interior de esta sala están la pistola, tu ID Card, y también tienes la posibilidad de salvar partida, aparte de descargar del ordenador un valioso mapa de la bahía que te será de gran ayuda.

Por el camino se unirán a ti Dogs Bower, un tipo enorme y con cara de pocos amigos, Nephilim, un ángel luminoso que te vigilará durante la investigación, y también conocerás a Janine King, una chica que te salvará de una muerte segura abatiendo a una enorme criatura que surge por sorpresa.





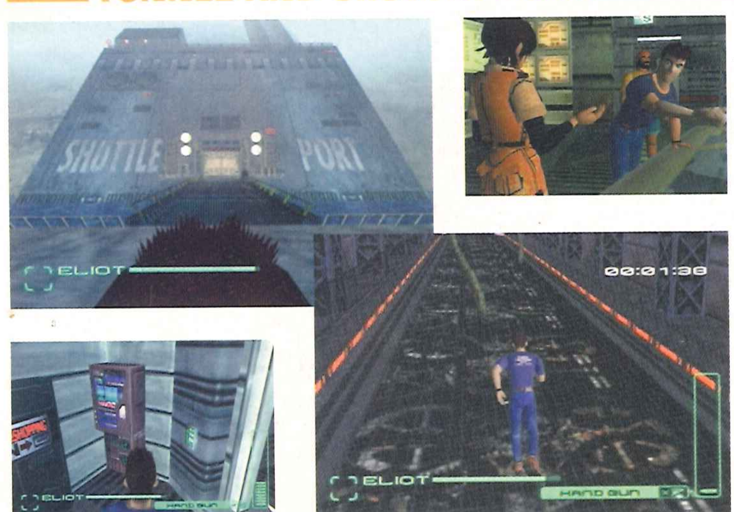








TUNNEL AND SHUTTLE PORT



La primera sala a la que accedes te plantea el primer problema del juego, ya que has de activar una cuenta atrás para evitar la caída del ascensor. Cuando los 120 segundos comiencen a correr, sube por la rampa protegida por tentáculos que surgen del suelo hasta alcanzar una pequeña escalerilla. En esta habitación está el mecanismo que te permite detener el desastre. Fíjate bien, ya que el movimiento de cámara no permite ver con facilidad la entrada en la reja.

Reúnete después con Janine, quien te dará el pase para la zona del laboratorio y te sugerirá que visites un bar llamado Rat's Place.

Aprovecha y salva la partida en la sala KISS Room (que bonito nombre). En adelante, cuando encuentres este tipo de habitaciones ya sabes para que sirven. Cerca de las cristaleras hay una camiseta de karate que se puede poner Dogs para cambiar su indumentaria. A partir de este momento, cuando quieras entrar y salir de allí, utiliza las puertas B-Shuttle para tomar los ascensores.

LAB TOWN

Utiliza el pase para acceder al laboratorio. Esta zona es simplemente el punto de unión con el área de la ciudad, donde se encuentran las entradas al Hello Market y a la sección Freezer, así como a una tercera que sólo se descubre al final. Elimina a los humanoides de cuatro brazos que te ataquen y a los tentáculos que entorpezcan tu paso.







2. CITY AREA

MARKET 1F









Ya estamos dentro del supermercado Hello Market, donde tu primer objetivo es coleccionar cuatro cromos de los personajes del juego «Pen Pen» (Sparky, Taco, Tina y Buck) en un juego Stamp Rally. Cuando te pregunten, contesta que sí quieres participar y obtendrás el cartón para pegarlos. La primera máquina la vas a encontrar en esta misma zona. La segunda en la sala de vídeo, la tercera en la sección de adultos, y la cuarta en la tienda de juguetes (Toy Shop). Esta última es algo más complicada de localizar por el diseño de la sala, que se asemeja a un pequeño laberinto.
Busca por las estanterías hasta que descubras una abertura protegida por un tentáculo. Detrás se encuentra el ultimo expendedor para tu colección.

STOCK ROOM



Desde el supermercado se accede a esta zona, que sirve de trastienda y almacén.

Aquí vas a encontrar a Devlin, el dueño del súper, bastante "perjudicado" en el suelo. Si quieres salvarle la vida debes traerle una medicina llamada "Doxin" pero sólo dispones de 42 minutos para conseguirla.

La última sala tiene un panel al que se accede moviendo dos cajas. Los códigos que debes activar son 0030 para desbloquear la entrada a la tienda de juguetes, y 0050 para despejar el paso a la sección de comida y bebida. Investiga cerca de un cadáver oculto tras unas cajas.



MARKET 2F

En cuanto tengas los cuatro cromos podrás pasar a la segunda zona del supermercado. Cuidadín, cuidadín, que nada más entrar te vas a encontrar un bicho de un tamaño ligeramente superior a los que has visto hasta ahora. Dispárale con el arma más potente que tengas, y ten en cuenta que puedes tomar el control de Dogs, que le hace bastante daño con su ballesta.

Una vez abatido el monstruo, vas a encontrar el "Doxin" en la máquina expendedora naranja. Antes de llevársela al encargado del supermercado, habla con Roland (está medio camuflado cerca del centro de la sala). Este buen hombre te da la llave de la caja fuerte del despacho de Devlin, en cuyo interior se encuentra la Freezer Key, que te permite entrar en la siguiente zona.

Si tienes más de 3.000 créditos, podrás entrar en la habitación protegida con láser. Es una armería en la que, lógicamente, se pueden adquirir todo tipo de armas. Pero que sepas que son muy caras, y probablemente tendrás que volver en otro momento. Como has sido una buena persona y has curado al gerente del súper, éste te hace un regalito en forma de acceso a las verjas situadas en la zona Stock Room. Ya verás que sorpresa hay detrás.

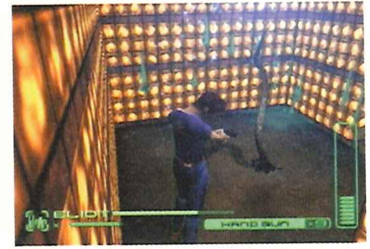






FREEZER A





Madre mía, ¡que frío hace aquí! Notarás que aparece una nueva barra de energía, que mide tu temperatura corporal. Cuando ésta descienda del todo, la barra de vida normal comenzará a bajar de una manera alarmante. Utiliza bebida y comida para reponerte.

Busca rápidamente el Heater, un aparatejo que mantendrá caliente tu cuerpo mientras lo lleves encima, y que se encuentra tirado en el suelo, junto a de los restos de uno de los empleados.

Ve entrando en las salas a las que tengas acceso para recoger las tarjetas de operación, máquina y control de la presión de la temperatura, así como la llave invertida. Cuando lo tengas todo, entra en la habitación situada al final de la zona y acaba con el enorme monstruo que espera tu llegada. Evita su aliento helado y los golpes de cola. Activa la máquina, y cuando salgas vas a comprobar que el frío ha desaparecido. ¡¡¡Pero ahora hace mucho calor!!! De nuevo, tienes una mini barra que mide tu resistencia, así que date prisa en salir de allí hacia la sección Freezer B. Salva partida por el camino.

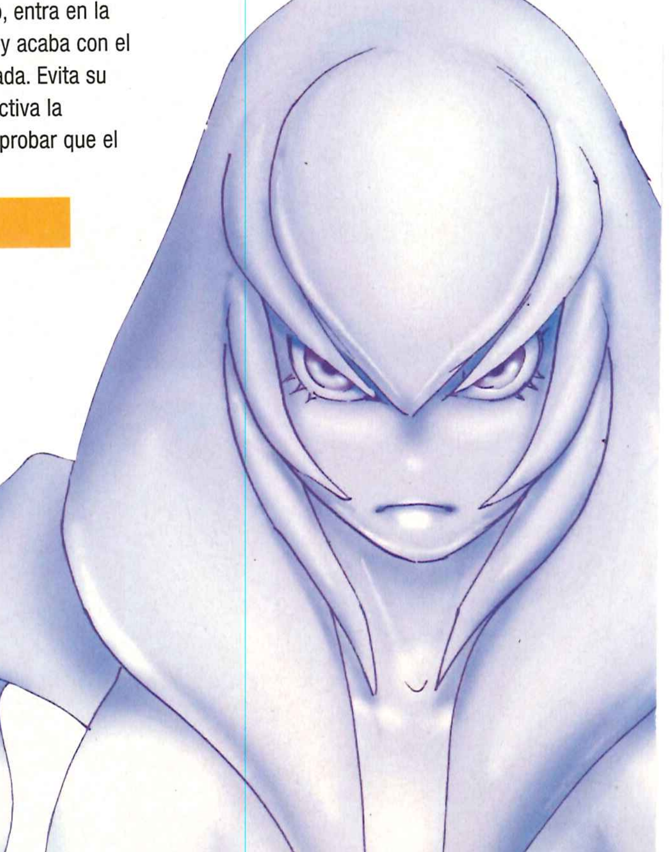


FREEZER B

Ahora toca darse un baño. Recupera tu vida a tope antes de sumergirte, y controla la barra de oxigeno, ya que cuando llegue al final solamente dispondrás de unos segundos para salir a la superficie antes de ahogarte.

Este pequeño laberinto acuático resulta bastante sencillo de cruzar si te fijas en los huecos en los que puedes salir a flote y respirar (necesitarás hacerlo un par de veces antes de llegar al otro lado). No te olvides de consultar el mapa para determinar el recorrido que tienes que seguir y ¡buena suerte!





FREEZER C

Antes de llegar aquí debes eliminar a una especie de toro Miura del tamaño de un elefante, que te embestirá con su único cuerno en cuanto te tenga a la vista. Para acabar con él, quédate parado, y cuando arremeta contra ti, apártate para dejarle pasar y aprovecha para dispárale por detrás.

Cuando le hayas aniquilado, sortea los sacos blancos que cuelgan del techo en la siguiente sala, y dispara al ultimo saco de color rojo para poder seguir avanzando. Después sube por las cajas, y a otra cosa, mariposa.

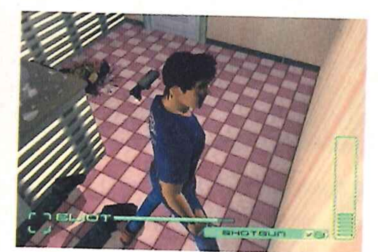




MID AREA & RAT'S BAD







A tu izquierda tienes unas máquinas en las que puedes grabar la partida, descargar el mapa y también comprar unos cuantos items. Aprovecha para recargar todo lo que te haga falta, porque lo vas a necesitar.

Entra en el coqueto servicio que está situado en la primera puerta que te encuentras. Aunque sea de mala educación, súbete a la taza y métete por la rejilla. Allí dentro encontrarás a una buena amiga, la Rail Gun de Dogs.

Evita por ahora el lago y sigue a la derecha hasta el salón de videojuegos, donde una niña que está llorando te pedirá ayuda. Acércate para que te de una moneda, e introdúcela en la recreativa Jungle Hunter (la moneda, no la niña). Acomoda la vista de la cámara y dispara a las 3 dianas. Si eres un buen tirador recibirás como premio un simpático muñecote de peluche. Dáselo a la niña y ella te dará un regalo a cambio, el Christmas Eve.

Acércate al terminal justo al lado e introduce el código 1224 (Christmas Eve, la Navidad, se celebra el día 24 de diciembre, pero en el sistema inglés se escribe primero el mes y después el día). ¿A que no era tan difícil?.

Sigue hacia el final y llegarás a la calle en la que se encuentran el Bank of Kimra y el bar Rat´s Place. Entra primero en el banco, y en cualquier cajero automático introduce los códigos : 3532 para la ATM Card, y 1008 para la Kimra's ATM Card. Ahora tu cartera se volverá un poco más abultada.

Entra en el bar y observa un pequeño cuadro con una bola brillante en el centro. Empuja la mesa de billar hasta la pared para llegar hasta él, y responde afirmativamente a la pregunta que te plantean. Se abrirá un pasadizo justo en el mismo lugar donde antes se encontraba la mesa.

Baja hasta el almacén donde se guarda el alcohol por la entrada secreta que ha quedado al descubierto en el suelo. Después de hablar con Rat, empuja la estantería que está a su lado, y conseguirás 3 importantes items.

Es el momento de ir al lago situado al principio de la zona, pero antes dirígete al interior de la tienda de peces que está a la salida del túnel. Dentro te esperan una especie de salmonetes gigantes que con un cabreo de aúpa. Enséñales lo bien que funciona tu mejor arma, y después de salir con vida de tu encuentro con esos simpáticos pececillos, accede por la puerta trasera a la zona de pesca. Recoge lo que encuentres y no te esfuerces en hablar con el pescador, porque el pobrecillo es muy tímido.

Cuando llegues al lago, Eliot lanzará automáticamente un veneno al agua para aniquilar a las pirañas. Cuando salgan muertas a flote, sumérgete tu y dirígete de frente hacia la abertura que se divisa.

Ahora tienes delante al hermano mayor de los peces de antes, pero es mejor que no te enfrentes a él y subas por la rampa del fondo. Recoge la munición y la comida que encuentres, y zambúllete de nuevo con tu amigo acuático. La salida es un pequeño pasadizo muy cerca de la rampa, que te lleva directamente a la puerta del Hello Market. Más adelante, cuando llegue fin de mes y te ingresen tu sueldo en la cuenta del banco de esta zona, tendrás que volver a Mid Area. Utiliza esta entrada que ahora queda abierta para ir allí.

3. BRAIN AREA

BRAIN

Vete a hablar con Janine en Shuttle Port, y cuando te pidan un nuevo password introduce éste: 0513, que corresponde a la fecha de nacimiento que viene en el carnet de conducir de Chris (13 de Mayo). Un nuevo reto te espera en "Run Road".







RUN ROAD







Nuevos enemigos a la vista. Estos artilugios volantes son bastante correosos, y la mejor manera de esquivarlos es correr cambiando de dirección en cada momento. Pero cuidado: si te alcanzan más de tres veces estarás frito.

Entra por la puerta de la izquierda y avanza hasta que llegues al helipuerto. Allí te espera una criatura con un jeep en la espalda (¿¡cómo!?). Te aseguramos que, aunque parece un enemigo de broma, resulta bastante peligroso. Acaba con este engendro y después empuja una piedra que te dejará el camino despejado para conseguir la Gatling Gun de Dogs, un arma sumamente contundente y que a partir de ahora vas a tener que utilizar muy a menudo.

Vuelve donde encontraste los enemigos flotantes que disparan plasma. Tu siguiente objetivo es el tanque de combustible (Fuel tank). Por el camino, entra en las habitaciones recogiendo todo lo que encuentres, y cuando descubras una KISS Room, aprovecha para salvar la partida.

Rodea el tanque de combustible y recoge unas cuerdas de seguridad que te salvarán la vida en caso de que caigas en un precipicio (no vas a tardar mucho en necesitarlas). Utiliza una escalerilla para subir a la consola de mando (ya deberías tener la tarjeta que te permite manipularlo). Tiene que quedar libre un paso alrededor del tanque que te conduce a unas tuberías en la parte alta. Dispáralas hasta que salgan llamas y baja de nuevo al terminal.

A continuación te informarán que existe un peligro inminente de que salte todo por los aires, y debes responder afirmativamente. Ahora prepárate a correr otra vez como un desesperado hacia la parte de la escalerilla cortada cerca de las tuberías. La explosión del combustible te catapultará al otro extremo del precipicio, y acabarás un poco magullado, pero sano y salvo.

Salva la partida y dirígete a un pequeño hangar con un jeep. En el techo del coche hay un bazooka, pero de momento está demasiado alto para cogerlo.

4. PLANT AREA

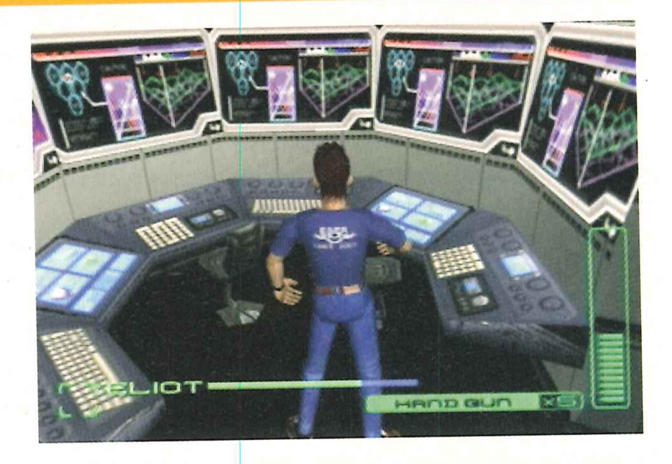
PLANT B1

Entra por el agujero que hay en la pared cercana hasta llegar a esta sala con una computadora central, que se encarga de proporcionar corriente eléctrica a toda la isla. Lo primero que tienes que hacer es pulsar un pequeño botón rojo situado en la esquina derecha, y con esto conseguirás encender las luces de emergencia.

Si inspeccionas el terminal, la máquina te presentará una combinación con las secciones defectuosas del sistema de energía: B-4-3; R-6-1; Y-1-3, y G-3-2.

Baja por la trampilla que ha quedado al descubierto en el suelo y recoge dos cables eléctricos y una manivela que se puede utilizar en la puerta al lado del ascensor. También encontrarás uno de esos refugios que siempre vienen tan bien para guardar el progreso.

Para rematar la faena, sube de nuevo a la sala de arriba y entra en una nueva zona utilizando la manivela que recogiste anteriormente.



PLANT 1F





Esta gran área se encuentra dividida en secciones con las letras de la combinación, y cada una de ellas contiene habitaciones del 1 al 7. Tu misión es colocar los cables eléctricos en las salas correspondientes.

No te dejes ningún sitio por inspeccionar, ya que por el camino vas a encontrar los dos cables que te hacen falta y unos guantes antidescargas con los que deberás revisar la instalación una vez que este todo colocado correctamente. Dentro de la Administrations Office, cerca del panel azul, se encuentra la llave para entrar en la habitación del condensador.

PLANT 2F AND PLANT 3F

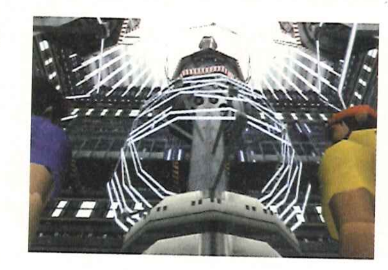
Existe un pequeño problema para conseguir restablecer la energía de la isla a su máximo nivel: el condensador principal está bloqueado e invadido por extrañas criaturas parecidas a luciérnagas. ¿Y a que no sabes a quién le va a tocar ir hasta allí para acabar con ellas?

Entra en el ascensor y salva partida. También es necesario que compres algunas cuerdas de seguridad en las maquinas expendedoras. Los pasillos no tienen barandillas, y las libélulas intentarán que te caigas al vacío.

Cuando consigas tu objetivo, vuelve para recoger el bazooka que estaba en el techo del todo-terreno. Ahora te espera un jefe final, pero ya sabes lo que tienes que hacer: lánzale una lluvia de plomo hasta que caiga derrotado en el suelo.

Vuelve a la zona Run Road y reúnete con Janine en el centro de operaciones. Cuando estés llegando, verás una secuencia en la que parece que Nephilim ataca a tu amiga. Al entrar, ella estará en el suelo, pero se recuperará enseguida. Utiliza el terminal de sobremesa con la ID Card.

Antes de proseguir la aventura, Janine te hará un regalo de Navidad: la llave de un jeep situado en la puerta de la derecha nada más salir en Run Road.





Cógelo y te desplazarás hasta la puerta del laboratorio, que ahora se encuentra desbloqueada. Antes de montarte en el coche, puedes visitar el Kimra Bank ubicado en la Mid Area. Has cobrado tu paga y puedes introducir estos códigos para conseguir dinerete fresco: 3532 = 2.000 dólares; 1008 = 3.300 dólares; 1394 = 6.000 dólares.

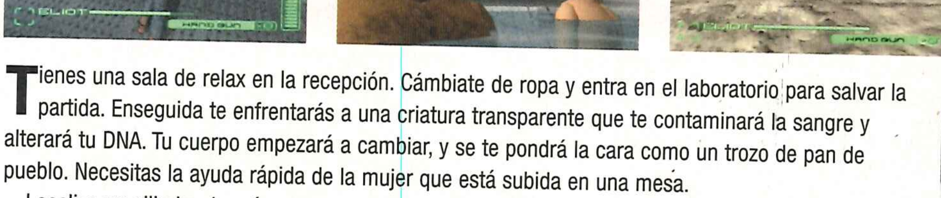
Por supuesto, no te pierdas la visita al club nocturno privado Pink Girl, que está cerca de la sala recreativa, ¿recuerdas?. Ahora tienes la llave Omega Club y se te permitirá el acceso a su interior.

5. LAB AREA

LAB 1F B1 B2 BM2 B3









Tienes una sala de relax en la recepción. Cámbiate de ropa y entra en el laboratorio para salvar la partida. Enseguida te enfrentarás a una criatura transparente que te contaminará la sangre y alterará tu DNA. Tu cuerpo empezará a cambiar, y se te pondrá la cara como un trozo de pan de pueblo. Necesitas la ayuda rápida de la mujer que está subida en una mesa.

Localiza un cilindro de oxígeno para acceder a la zona invadida por gases letales de color verde, y entra en la sala Exhaust Room para activar el interruptor que restablece el aire en el ambiente.

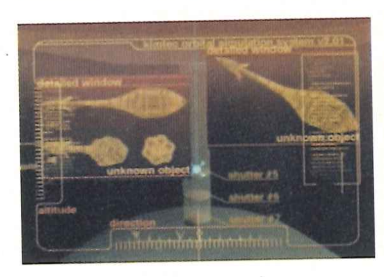
Cuando logres llegar hasta la mujer, te recomendará que veas al doctor Jacob en su laboratorio privado. Él es la única persona que puede hacer que recobres tu aspecto normal. Encontrarlo no es fácil, y por el camino tendrás que restablecer un cilindro de presión a su posición original y mutarás en dos ocasiones más. La clave está en ti mismo, ya que ahora tienes la habilidad de escalar por las tuberías. Esto te dará paso a salas antes inaccesibles y podrás desbloquear el acceso al nivel B2 (División Botánica). Allí se encuentra el Dr. Jacob, que también ha sufrido los efectos de la plaga. Derrótale y conseguirás dos items importantes.

Tendrás una nueva mutación (que feo estás ahora, por Dios), y solamente dispondrás de treinta minutos para salvar tu vida. Si quieres conseguir algo de tiempo extra, vuelve a la sala R-305 e inúndala de agua mezclada con productos químicos, activando un interruptor en la habitación contigua. Sumérgete allí y obtendrás 30 minutos más de vida.

Necesitarás la llave situada en el interior de un tanque de agua, y más adelante deberás volver a visitar al perro encerrado en la tercera celda. Usa de nuevo las tuberías para llegar al elevador y alcanzar de esta manera el nivel B3. Baja por una escalera y llegarás a una entrada bloqueada por una roca (coge del suelo el inyector de vacunas). Una vez más, la tubería es el único paso viable. Cuando alcances la barandilla superior, prepárate para un enemigo fuerte. Rellena tu barra de energía a tope y escoge a Dogs armado con la Gatling Gun. La mejor táctica para acabar con él es quedarse en el borde de la zona circular, pero sin entrar en ella, y disparar como un loco.

Ya tienes la llave de la sala del final del corredor. Ve rápido y recobra tu aspecto natural manejando el terminal que está en el interior. Sal del laboratorio y recoge tu ropa original.

GIGADENT





Esta zona es un larguísimo corredor habitado por todo tipo de bichos de la más baja calaña. Al final del mismo se encuentra, tras un cristal, un fragmento del meteorito que impactó en la isla. Aparentemente, este meteoro azul es parte de Nephilim, pero eso aún está por confirmar.

Dogs te sugiere volver con Janine para entregarle el Gigadent Disc, pero tu camino de vuelta se ha complicado mucho, porque el suelo se encuentra ahora resquebrajado. Utiliza los conductos de hierro para pasar andando sobre ellos, y recoge la munición para el bazooka que te vas a ir encontrando. Sobre todo, ten mucho cuidado con las caídas, aunque a estas alturas deberías tener varias cuerdas de seguridad que te pueden sacar de más de un apuro.

De vuelta en el centro de mando, Janine tiene una idea brillante: destruir las casetas de emergencia situadas en el lugar del choque, pero (¿por qué siempre tiene que haber un pero?) para ello necesita su rifle de precisión con mira telescópica, que está bien guardadito en su apartamento. Vaya por Dios.

6. APT. AREA

MAPLE 1F 2F B1 RF





Toca un paseo hasta el Hello Market para entrar en la zona aún inexplorada tras el pasillo oscuro. Esquiva a la criatura con forma de toro y entra en el cine comprando un ticket en la máquina de la entrada. Tu objetivo prioritario es derrotar al dinosaurio que se encuentra en la sala de proyección, ya que esto te dará acceso a una entrada secreta ubicada en el mismo suelo, muy cerca de donde debía estar la pantalla en otros tiempos.

Al llegar a la puerta de Janine, una voz te recordará que para entrar necesitas las ID Card de John y Nick. Dirígete a la Party Room y localiza la primera de ellas encima de una lámpara que está en una esquina de la habitación. En la cocina (Kitchen) está la segunda.

Entra en los apartamentos de los dos amigos y consigue una pistola de agua. En la casa de John, recárgala de agua en el baño y apaga con ella las llamas de la chimenea. De esta forma quedará al descubierto un pasadizo que te conduce directamente al apartamento de Janine.

Ahora recoge el rifle, que está guardado en su caja original, y verás una secuencia en la que se descubre que Dogs es el padre de Janine (qué bonito, ¡y hasta ahora no habían dicho nada!).

Vuelve al centro de mando y entrégale el rifle a Janine. Llegado a este punto te encuentras ya muy cerca del desenlace final (¡tachaaaán!). Ve hacia la puerta que está bloqueada desde el principio del juego, nada más salir de la sala de control.

7. WAVE TOWER

UNDERWAY

Para llegar a la torre hay que atravesar un pasadizo inundado de agua. Hay una barca en forma de cápsula en la que caben dos personas. Dogs no sabe nadar y Janine está lesionada en la pierna, así que te ha tocado a ti ir a pata.

Salva la partida, descarga el mapa al final del recorrido, y entra en el recinto donde está ubicada la torre.

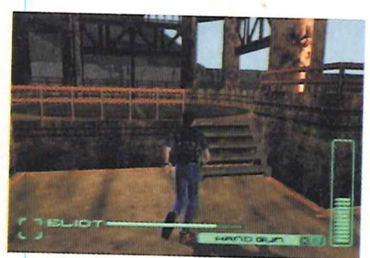






TOWER 2F A 6F







Compra varias cuerdas en la máquina que está en las inmediaciones y empieza la escalada, que ya verás que sorpresa te espera arriba del todo. Utiliza la escalerilla situada en la base de la misma torre.

En este nivel tu objetivo es ir subiendo los seis pisos de la estructura, y para eso debes encontrar cada escalerilla que te permite subir al siguiente. Las caídas son el principal problema al que te vas a enfrentar, ya que algunas vigas solo soportarán tu peso durante unos segundos. ¡Avanza con cuidado!

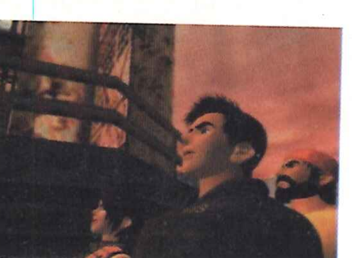
TOWER 2F











Una vez que llegues a la parte más alta, salva partida a toda velocidad y activa el ascensor utilizando el terminal que está justo al lado.

Reúnete en la puerta del ascensor con tus amigos. Janine necesita tres minutos para disparar a las bombas de emergencia, pero desafortunadamente, dos criaturas han subido hasta allí para impedirlo. Todo son problemas.

Escoge a Dogs armado con la Gatling Gun, (que arma más socorrida, ¿verdad?), y colócate justo al lado de Janine para protegerla. Disparando ráfagas cortas mantendrás a raya a las dos bestias durante el tiempo necesario.

Cuando la chica dispare con el rifle, comenzará a una secuencia en la que apreciarás la transformación de Nephilim en un gigantesco ente azul, que tratará de acabar con el monstruo que surge del interior de la tierra. Para tu desgracia, no lo consigue, así tendrás que ser tú mismo quien mande a esa criatura al infierno del que ha salido.

El enfrentamiento es duro, y la mejor táctica es empezar con Eliot y su bazooka, reponiendo tu energía en cuanto el monstruo deje de escupir fuego. Una vez que quede semienterrado en el suelo y sólo sobresalga la mitad de su cuerpo, puedes escoger a Dogs de nuevo con la Gatling y coser a balazos a la bestia inmunda. No ahorres munición, porque es el último jefe del juego.

Cuando por fin le hayas derrotado, relájate y disfruta de la secuencia de vídeo final. Nephilim volverá sana y salva a su planeta, pero como en toda buena aventura que se precie, se dejara una interrogante para una posible continuación en un futuro cercano. Esperamos que sea pronto, porque pese a todas las penalidades sufridas, nos encantaría seguir con la aventura.

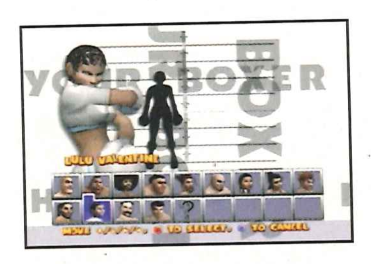
Ya sólo queda salvar el bloque de memoria con tu partida finalizada, que se almacenará en la Visual Memory con color rojo. OBJETIVO CUMPLIDO.

READY 2 RUMBLE BOXING

Ya eres todo un campeón jugando con «Ready 2 Rumble» y seguro que no has podido parar de boxear desde que te lo compraste. Como sabemos de tu afición, aquí te ofrecemos una serie de trucos y rarezas para que lo exprimas a fondo y sorprendas a tus amigos...

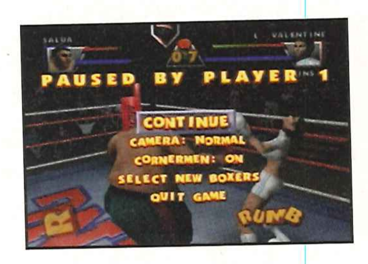
CAMBIO DE VESTUARIO Y PRESENTACIÓN

Para cambiar el vestuario de cada luchador (mira que mona queda Lulú Valentine) y su presentación antes de que comience la pelea, pulsa: X + Y al mismo tiempo que seleccionas al personaje que quieres.





CÓMO QUITAR EL MENÚ DE PAUSA





Si en mitad de un combate pausas el juego y pulsas los botones X + Y, conseguirás que desaparezca de la pantalla el menú de pausa, aunque el juego seguirá parado. De esta manera podrás apreciar mejor la escena.

CONSIGUE LA CLASE BRONCE

En el modo Campeonato, elige la opción "New Game" e introduce el código "RUMBLE POWER" como nombre del gimnasio (no olvides dejar un espacio entre las dos palabras). Habrás desbloqueado la clase Bronce y además, si sales al modo Arcade, podrás seleccionar a un nuevo personaje: Kemo Claw.







CONSIGUE LA CLASE PLATA





Continuamos ofreciéndote trucos de este divertidísimo juego de boxeo. Desde luego, no dirás que no te lo ponemos fácil para llegar al estrellato en este duro deporte. Para poder desbloquear la clase de Plata, en el modo Campeonato selecciona la opción "New Game" y escribe como nombre del gimnasio "RUMBLE BUMBLE" (no olvides dejar el espacio entre las dos palabras). Ahora, también podrás pelear en modo Arcade con un nuevo y duro boxeador: Bruce Blade.



CONSIGUE LA CLASE ORO



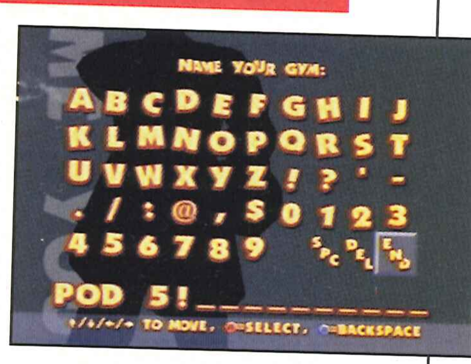
En modo Campeonato, selecciona "New Game" e introduce como nombre del gimnasio "MOSMA!". Desbloquearás los boxeadores de la clase Oro y además podrás pelear con un nuevo personaje en el modo Arcade: Nat Daddy.





CONSIGUE LA CLASE DE CAMPEONES

En modo Campeonato, selecciona "New Game" e introduce como nombre del gimnasio "POD 5!", cuidando de dejar un espacio entre la D y el 5. Se habrán desbloqueado todos los boxeadores de la clase Campeonato y además podrás pelear con un nuevo y terrible personaje venido de ultratumba, en el modo Arcade: Damien Black.







PROVOCA A TU RIVAL

Prueba a pulsar los botones X + A (también vale Y + B) cuando estés en mitad de una pelea. Así podrás disfrutar de dos diferentes animaciones de cada personaje. ¿Que para qué sirven? Pues sólo para "chulearse" y buscar la provocación del contrario. Nuestro consejo es que antes de que lo hagas, dejes cierta distancia de por medio.





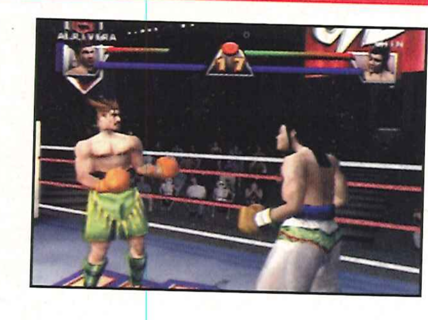
PELEA EN UN RING MULTITUDINARIO

Para conseguir boxear en un ring de Campeonato, pero en modo Arcade, selecciona este modo y la opción de 2 jugadores. Entonces, sólo tendrás que mantener pulsado el gatillo derecho mientras eliges un personaje.





JUEGA EN LA NOCHE DE HALLOWEEN



Para conseguir esta rareza, antes de introducir el disco en tu consola, conéctala y establece en el menú de reloj/fecha un día determinado: 31 de Octubre (que por si no te has dado cuenta, es la víspera de la fiesta de todos los Santos, o sea, la noche de Halloween). Una vez hecho el cambio, introduce el disco y selecciona el modo de juego que quieras. Empieza a jugar y te sorprenderás cuando te aplaudan los simpáticos esqueletos que hay entre el público.

¡PRUEBA A INTRODUCIRLO EN UN PC!

El disco de «Ready 2 Rumble» guarda en su interior una sorpresa a la que podrás acceder si tienes un ordenador PC con CD-Rom. Introdúcelo y podrás acceder a un directorio llamado "EXTRA", que te dará la oportunidad de contemplar un montón de divertidas imágenes del juego. Aquí debajo te mostramos algunas de las que más nos han gustado.





CÓMO RECUPERAR ENERGÍA

Cuando uno de los boxeadores haya caído al suelo, podremos recuperar energía más rápidamente si rotamos el pad analógico sin parar al tiempo que pulsamos velozmente los botones de puñetazo.

The House of The Dead 2





Esto no es un truco propiamente dicho, pero sí un consejo que seguro que te va a sacar de más de una situación peliaguda (si es que no se te había ocurrido antes).

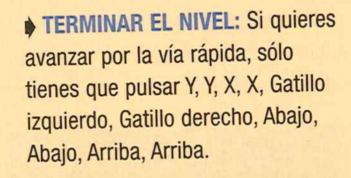
Para evitar quedarte sin balas justo en el momento en que un zombie se dispone a probar qué tal sabor tiene la carne de tu pescuezo, prueba a jugar pulsando siempre a la vez los botones A y B. De esta forma te ahorrarás el tener estar pendiente de recargar tu arma, y nunca más verás la fatídica palabra Reload en tu pantalla.

Millenium Soldier Expendable

Todos los trucos que te vamos a ofrecer aquí son secuencias de botones que deberás pulsar en cualquier momento del juego, sin necesidad de pausarlo.

TERMINAR EL NIVEL: Si quieres avanzar por la vía rápida, sólo tienes que pulsar Y, Y, X, X, Gatillo izquierdo, Gatillo derecho, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba.





GRANADAS EXTRA: Para tener más munición, pulsa Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Gatillo derecho.

VIDAS EXTRA: Pulsa A, B, X, Y, Gatillo izquierdo, Gatillo derecho, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha. Tendrás más vidas que un gato.





OTRA CÁMARA: Para jugar con otra vista, pulsa Gatillo izquierdo, Izquierda, Gatillo derecho, Derecha, X, X, Abajo, Abajo, Gatillo derecho, Gatillo izquierdo.

ESCUDO: Lo obtienes pulsando Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, X, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Y. Te protegerá durante un tiempo limitado

Trick Style

Si pausas el juego mientras estés compitiendo, podrás acceder a un menú de opciones en el que es posible seleccionar "trucos". Cuando te pidan que introduzcas un código, prueba a poner los que te proponemos:





TRAVOLTA: Para tener movimientos especiales ilimitados.

CITYBEACONS: Abres todas las puertas (puedes competir ya en cualquier pista).

IWISH: Tiempo ilimitado en cada nivel.

SALIDA MÁS RÁPIDA: Al comienzo de cada carrera, todos los participantes dan 3 pasos y saltan en la tabla. Para salir directamente, ahorrándote esos pasos, aprieta el gatillo derecho en el momento exacto en que aparece la palabra "GO!" en pantalla. Si lo haces correctamente, comenzarás a toda velocidad con ventaja sobre tus rivales.





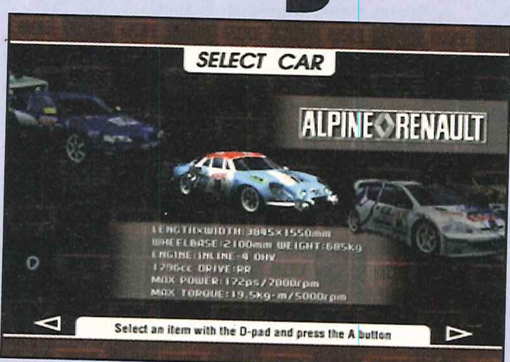
INFLATEDEGO: Este código sólo sirve para...¡inflar las cabezas de los corredores!



TEAROUND: Ganarás siempre... aunque llegues el último.

Sega Rally 2

VISTAS ALTERNATIVAS EN LA REPETICIÓN: Durante la repetición de una carrera, podrás cambiar de cámara pulsando los siguientes botones:
X: Cámara lateral pegada al coche.
Y: Vista desde dentro de la cabina (puedes rotarla con el joystick).
A: Vista desde detrás del coche.
B: Cámara de televisión. Es la que sale por defecto.





TODOS LOS COCHES: Para tener todos los coches disponibles desde el principio, en la pantalla de título (en la que te piden "Pulsa START"), debes pulsar rápidamente la siguiente combinación en el pad digital: Arriba, Abajo, Arriba, B, A, Izquierda, B, B, Abajo. Menudo garaje, ¿eh?





TODOS LOS RECORRIDOS: Para acceder a todos los circuitos en el modo "10 Years Championship", pulsa la siguiente combinación con el pad digital en la pantalla de título: Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, B, A, B, Derecha, Abajo. Hazlo muy rápido y si no estás seguro de haberlo marcado correctamente, repítelo cuanto quieras antes de pulsar el botón Start.

MOVER LA CÁMARA: Con esta lindeza podrás variar el ángulo de la cámara que te muestra el coche que vas a elegir en la pantalla de selección de vehículo. Simplemente tendrás que mover el pad analógico en la dirección en que quieres que rote. No es que sirva para mucho, pero seguro que hay más de un fanático de los coches que disfruta viéndolos.





CAMBIAR LOS COLORES DEL COCHE: Si mantienes pulsado el Gatillo izquierdo mientras seleccionas el Lancia Stratos, el Corolla WRC o el Lancer Evolution, podrás disfrutar de un diseño alternativo de su carrocería.

Hydro Thunder





PAUSA LIMPIA: Si quieres que desaparezca el menú de pausa cuando detienes la acción, sólo tienes que pulsar a la vez los botones X e Y.
Así conseguirás una imagen completamente limpia.



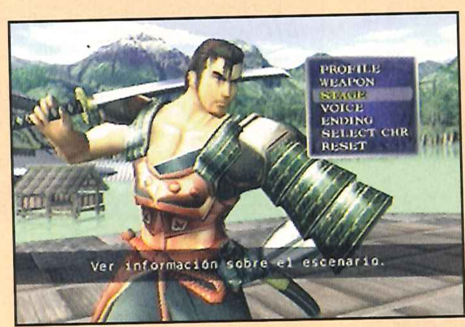
SALIDA TURBO: Para comenzar la carrera de una manera espectacular, mantén pulsado el Gatillo izquierdo mientras el juego se carga. Al comenzar la cuenta atrás que aparece antes de la salida, suelta el Gatillo izquierdo cuando aparezca el número 3 y mantén pulsado el Gatillo derecho. Haz lo contrario cuando salga el número 2, y otra vez lo mismo en el número 1. Es un poco lioso, pero para que te hagas una idea, al final debes terminar con el gatillo derecho pulsado).

Soul Calibur





Para conseguir el original **MODO METAL,** activa la opción a través del modo Mission Battle. Entonces, mientras seleccionas el personaje con que vas a luchar, sólo tienes que mantener pulsado el Gatillo derecho. Tu personaje aparecerá recubierto de una brillantísima capa metálica mientras lucha.





Con todas las imágenes de la primera colección en el modo Museo accederás al **MODO PROFILES,** que te permitirá contemplar el perfil de cada personaje, con su historia, su escenario, sus armas, etc...





Para conseguir una **VESTIMENTA ALTERNATIVA** para tus luchadores, no tienes más que pulsar el botón Y en la pantalla de selección de personaje antes de elegirlo.



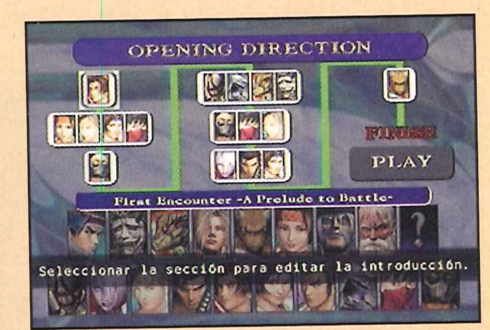


Si obtienes todas las fotos de la primera colección de la Galería en el modo Museo, habrás abierto el **MODO EXHIBICIÓN,** que te permite mirar (y admirar) una exhibición coreografiada del sistema de lucha, así como los katas de cada personaje.



Si consigues completar el modo arcade con Inferno conseguirás un nueva **PANTALLA DE PRESENTACIÓN.**

- **MATERIAL EXTRA:** Si quieres acceder a muchas más posibilidades (editar la intro, modo teatro, nuevos escenarios, incluso una tercera vestimenta,...) deberás desbloquear las distintas colecciones de imágenes en la Galería del modo Museo (cada imagen te costará una cantidad determinada de puntos). La última colección tiene imágenes que te costarán 2000 puntos o más. Así que no te canses... ¡y sigue luchando!
- **EXTRA SURVIVAL MODE:** Si obtienes todas las imágenes de la segunda colección de la Galería del modo Museo, habrás desbloqueado este nuevo modo, en que podrás jugar otra alternativa del modo Survival: la Muerte Súbita (gana el primero que golpea al contrario).
- **CÁMARA DE LA REPETICIÓN:** Durante la repetición de cada combate podrás cambiar el personaje alrededor del que gira la cámara, pulsando el botón B. Además, podrás variar la velocidad pulsando el Gatillo derecho (más rápido) o el Gatillo izquierdo (más lento).
- **POSE DE VICTORIA:** Cada personaje tiene tres formas diferentes de festejar su victoria, que aparecen aleatoriamente. Podrás elegir la que quieras si mantienes pulsados los botones X, Y, o B durante la repetición del combate.



Si obtienes todas las imágenes de la tercera colección de la Galería en el Modo Museo, podrás desbloquear el modo **OPENING DIRECTOR,** que te permitirá editar (y variar a tu gusto) la secuencia introductoria del juego.

Speed Devils

Los trucos que te indicamos a continuación debes realizarlos durante la carrera, sin haber pausado el juego. Si has introducido el código correctamente, aparecerá un texto en pantalla indicándote que has accedido a la opción deseada.

- **TODOS LOS COCHES Y TODAS LAS PISTAS:** Pulsa los botones B, Derecha, B, Derecha, Arriba, B, Arriba.
- **TURBOS INFINITOS:** Pulsa la secuencia Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, A, X, A.
- **SALTAR A LA SIGUIENTE FASE:** Pulsa Abajo, Derecha, Abajo, Derecha, A,X,A.
- **DINERO EXTRA:** Pulsa la secuencia A, Derecha, A, Derecha, Arriba, B, A. (sólo funciona en modo campeonato).

Blue Stinger

- **IMÁGENES PARA TU ORDENADOR:** Si introduces el disco en el lector de Cds de un PC, tendrás acceso a una carpeta llamada "OMAKE" que contiene imágenes para decorar el escritorio de tu ordenador. Son de lo más sugerente, con los protagonistas ligeritos de ropa...



Sonic Adventure

- **UN JUEGO Y MEDIO:** En los momentos del juego en que Tails recorre la pantalla siguiendo a Sonic, un amigo puede controlar a Tails con un segundo mando. Los anillos que obtenga se añadirán a los de Sonic, pero existe un peligro: los demás items (escudos, vidas,...) que recoja no se sumarán en la cuenta del puercoespín y, por tanto, se perderán. Es una opción simple, pero que en realidad puede resultar terriblemente divertida.





- **PAUSA LIMPIA:** Para hacer que desaparezca el menú de pausa, pulsa los botones X e Y a la vez. Este truco es útil si quieres echar un vistazo al lugar en que te encuentras, al tiempo que te tomas un respiro.

Diccionario Chaos - Español

Cuando te encuentras en el Jardín de los Chaos, aparecen pequeñas expresiones encima de sus cabezas. Aquí tienes una lista de lo que éstas significan:

- **CORAZÓN:** Es feliz contigo, pues estás siendo un buen criador.
- **ESPIRAL:** Está triste o enfadado contigo por algo. Dale alguna golosina.
- **INTERROGACIÓN:** Tu Chaos está indeciso, y no sabe qué quiere hacer a continuación.
- **EXCLAMACIÓN:** Tu mascota está sorprendida. Ahora tienes que esperar para ver si es por algo bueno o por algo malo.
- **XX SOBRE LOS OJOS:** Está muy triste o hambriento: regálale una buena cantidad de golosinas.
- **-- SOBRE LOS OJOS:** Este Chaos está absolutamente feliz.
- **OJOS MEDIO CERRADOS:** Está cansado: aliméntalo o juega con él.
- **MOVIENDO LOS BRAZOS:** Tu Chaos necesita cariño: cógelo en brazos.
- **LANZANDO PUÑETAZOS:** Está verdaderamente enfadado. Intenta calmarlo.



- **ÁLBUM DE FOTOS:** Si insertas el disco de «Sonic Adventure» en el CDRom de tu PC, tendrás acceso a un directorio llamado "EXTRAS". Dentro encontrarás una serie de láminas con las que podrás decorar el escritorio de tu ordenador.

Toy Commander

- **99 ITEMS DE ARTILLERÍA PESADA:** Pausa el juego y, mientras mantienes presionado el Gatillo izquierdo, pulsa la secuencia A, B, X, Y, B, A. Si lo has hecho de manera correcta, escucharás un sonido característico.

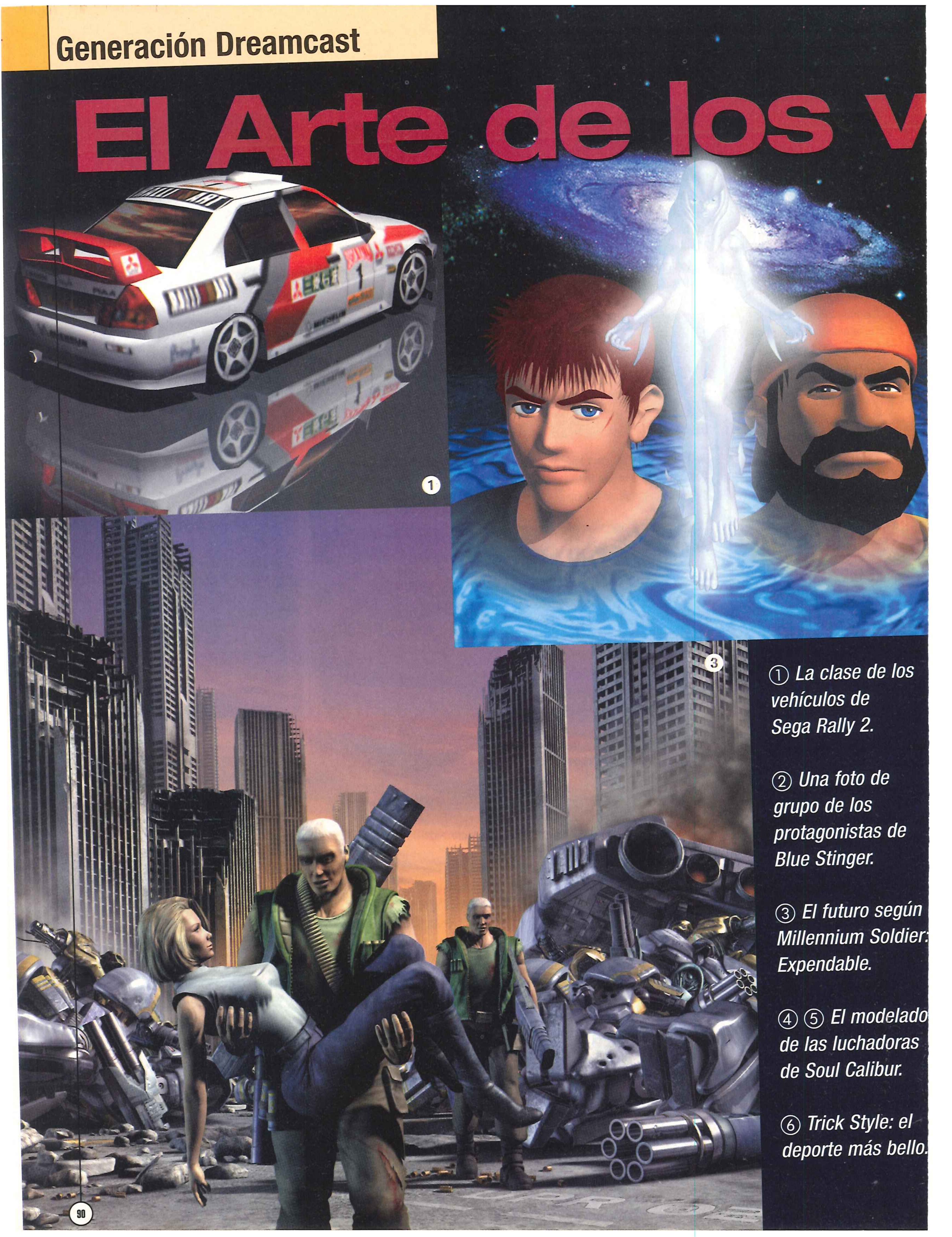


- **ABRIR TODAS LAS HABITACIONES:** Para acceder a todas las habitaciones de la casa, pausa el juego y, mientras mantienes presionado el Gatillo izquierdo, pulsa la secuencia A, Y, X, B, Y, X. Si lo has hecho bien, escucharás un sonido característico.



- **PARA TU ORDENADOR:** Si introduces en el CDRom de tu ordenador el disco de «Toy Commander», podrás acceder a varias carpetas con imágenes como iconos y logotipos del juego, fotos de pantallas, posters, etc.

El Arte de los v



① La clase de los vehículos de Sega Rally 2.

② Una foto de grupo de los protagonistas de Blue Stinger.

③ El futuro según Millennium Soldier: Expendable.

④ ⑤ El modelado de las luchadoras de Soul Calibur.

⑥ Trick Style: el deporte más bello.



ideojuegos

Las imágenes en alta resolución que acompañan a los juegos son verdaderas obras de arte a las que muchas veces no hacemos el caso que se merecen. Por eso hemos seleccionado las mejores que hemos encontrado hasta la fecha.

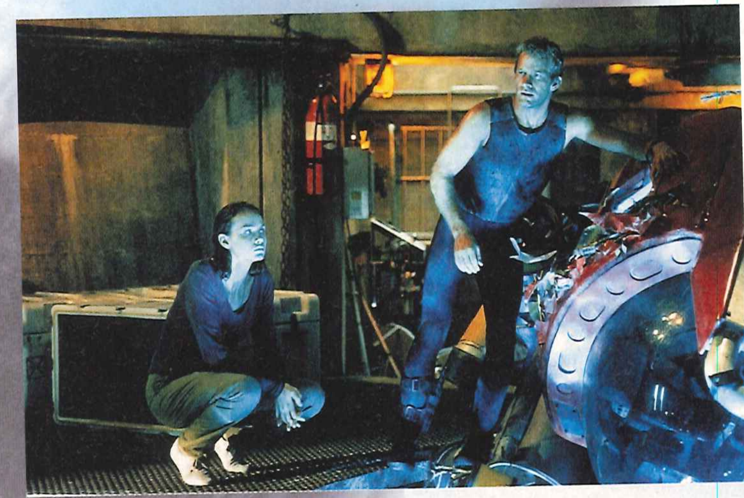
4

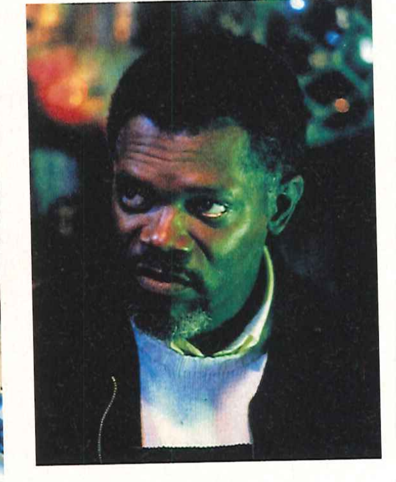
6

5

Deep Blue Sea

Un tiburón muy inteligente





Los investigadores a bordo del laboratorio flotante Aquatica han estado jugando a ser dioses, y ahora ha llegado el día del Juicio Final.

Los experimentos de la doctora Susan McAlester (Saffron Burrows) están a punto de crear un historial clínico: utilizando tiburones mako, una de las máquinas de matar más rápidas y perfectas de la naturaleza, la doctora espera encontrar la clave de la regeneración de los tejidos del cerebro humano. Pero para alcanzar su meta ha violado todos los códigos éticos: ha modificado el ADN de los tiburones. Los ha hecho más inteligentes, más rápidos y peligrosos.

Además, la doctora tiene otros motivos para preocuparse. Su forma de trabajar han provocado tensiones en las relaciones con sus compañeros en Aquatica, principalmente con el experto en tiburones Carter Blake (Thomas Jane).

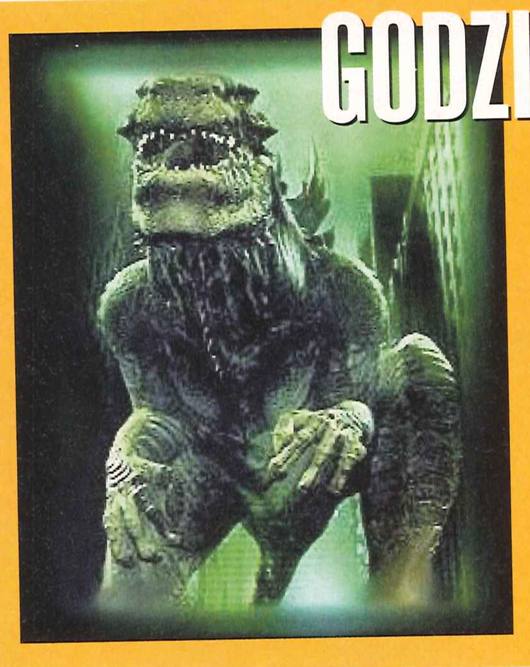
Bajo la atenta mirada del inversor que respalda el proyecto, Russell Franklin (Samuel L.Jackson), la doctora y su equipo extraen con éxito tejido del cerebro del más grande de los tiburones mako, viendo con horror cómo, momentos después, el tiburón lleva a cabo su venganza y produce daños irreparables en el laboratorio.

Con una tormenta tropical batiendo la plataforma Aquatica, ahora todos sus inquilinos se ven amenazados por una nueva generación de depredadores, los asesinos que ellos mismos han creado.

Estreno: *Mediados de diciembre.*
Internet: *www.deepbluesea.net*



GODZILLA MILLENIUM

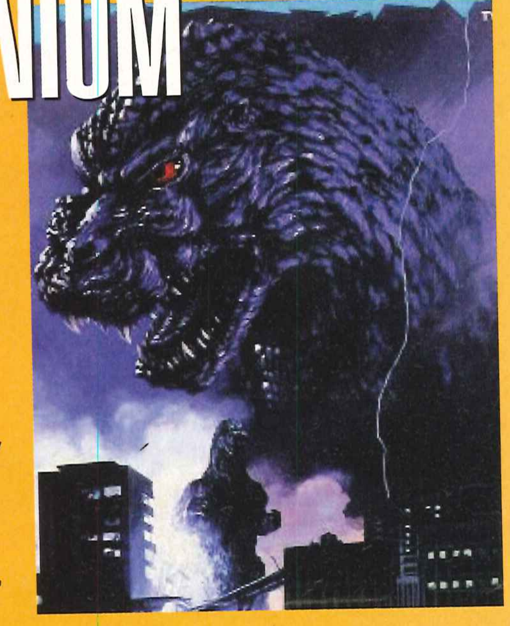


El monstruo vuelve a su Japón natal

Los estudios japoneses que crearon a Godzilla han decidido resucitar a su criatura. "Godzilla Millenium" -así se llamará la película-, comenzó a rodarse a finales del pasado abril, y supondrá la aventura número veintitrés de este monstruo mutante.

Godzilla nació en 1954, y saltó a la fama por su reconocida obsesión de destruir una y otra vez las calles de Tokio.

De qué forma resucitará (recordamos que la ha palmado ya varias veces), es una cuestión que no se desvelará hasta el 2.000, cuando se estrene la película.



BOYS DON'T CRY



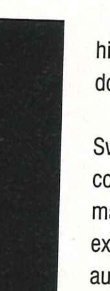
Esta película examina las contradicciones de la juventud americana a través de su protagonista.

Lo que sale a la luz en medio de un torbellino producto del caos, el deseo y el crimen, es la historia de un joven americano desarraigado, que busca algo que dé un sentido a su vida. Basada en un hecho real, y cargada de violencia, es la clásica historia de un caso de doble personalidad.

El protagonista (Hilary Swank), en su corta vida, consigue ser pasional y marginado, soñador extravagante y don nadie, audaz ladrón y víctima de un crimen. En definitiva, el bueno y el malo a la vez.

Estreno: Enero.

Dr. Jekill & Mr. Hide





El Gigante de Hierro

Un 10 en animación





1957. Rock n' roll, la televisión, el satélite Sputnik... Son los momentos más crudos de la guerra fría entre la URSS y EEUU. En esos momentos, la gente no estaba segura ni de sus vecinos, y llegaba a dudar incluso de sus amigos. En un ambiente tan desolador, el protagonista, un chico de nueve años, encuentra a su único amigo en un peculiar sargento: un robot de metal.

Esta película de dibujos animados ha obtenido nueve de los quince premios para los que fue nominada en la vigésima convocatoria de los Premios Annie, celebrada el pasado 6 de noviembre. Se reconocía así la calidad de sus dibujos y la perfección de sus animaciones, que ahora vamos a tener ocasión de comprobar en vivo y en directo con su estreno en nuestro país.

Estreno: Diciembre.
Internet: www.theirongiant.com

BIRTHDAY GIRL

Un buen regalo de cumpleaños

¿Te perdiste las escenas subiditas de tono de Nicole Kidman en "Eyes Wide Shut"? Mientras siguen los comentarios de las poses calentitas que protagonizaba la actriz australiana junto a su marido Tom Cruise, ella no para de trabajar. La guapa actriz está rodando en estos momentos "Birthday Girl" junto al no menos guapo Ben Chaplin.

El argumento cuenta la historia de un aburrido cajero de un banco que un día, para ponerle un poco de sal a su vida, encarga vía Internet una novia rusa. ¿Te imaginas quién es el "paquete sorpresa"...?

BUENAS PELIS EN FORMATO DVD

Desde mediados del mes de diciembre, Manga Films pone a tu disposición diez nuevos títulos en DVD. Entre estos se encuentran películas como "Jamón Jamón" protagonizada por Penélope Cruz y Javier Bardem; "Muertos de Risa", con El Gran Wyoming y Santiago Segura; el divertido enredo de "La cena de los idiotas", "Savior", una epopeya sobre la guerra de los Balcanes producida por Oliver Stone, o "Despertando a Ned", una comedia irlandesa que gira en torno a un premio de lotería.



La chica de moda

Denise Richards







Detrás de ese preciosa cara y ese pedazo de cuerpo que luce Denise Richards se esconde una mujer con un cerebro muy bien amueblado.

Primero la descubrimos, perversa y turbadora, en "Juegos Salvajes", donde se montaba un "menage a trois" con Matt Dillon y Neve Campbell. Después protagonizó la comedia "Drop Dead Gorgeous", que todavía no se ha estrenado en España, y actualmente la podemos ver en "El Mundo nunca es suficiente", donde da réplica al mismísimo James Bond.

Ahora rueda "The Third Wheel", después de participar en el thriller "Tail Lights Fade" junto a Ben Affleck, Matt Damon y Luke Wilson.

¿Demasiado trabajo? Suele pasar cuando eres la chica de moda.

Sueños rotos

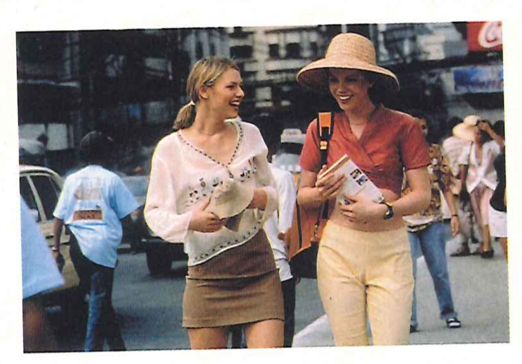
Una morena y una rubia

Alice (Claire Danes) y su amiga Darlene (Kate Beckinsale) son dos locas adolescentes que deciden regalarse un exótico viaje a Bangkok para celebrar que han acabado el instituto.

Todo va bien hasta que conocen al guapo de turno (Daniel Lapaine). La morena se lo liga y, claro, provoca la ira de la rubia, que borda el papel de guapa y mala a la vez.

Estreno: Enero.

Internet: www.fox.es





SE RUEDA

★ 15 MINUTES

Por una vez, y sin que sirva de precedente, no hace de mafioso, (y tampoco de taxista). Ahora es el turno de ver a Robert de Niro interpretando el papel de policía en toda regla, incluyendo la placa y su especialidad en homicidios. No es ningún espejismo. Estamos hablando de "15 minutes", la última película de uno de los actores más carismáticos que hay en Hollywood.

★ AMERICAN PSYCHO

Después de múltiples retrasos por cambio de actores (Leonardo DiCaprio se negó a encarnar a un psicópata), protestas de asociaciones antiviolencia por la cantidad de asesinatos en el guión, y otros pormenores, por fin se ha comenzado el rodaje de "American Psycho", la historia de un yuppie amoral que se carga a todo el que se le pone delante. En el reparto, Willem Dafoe, Christian Bale y Jared Leto.

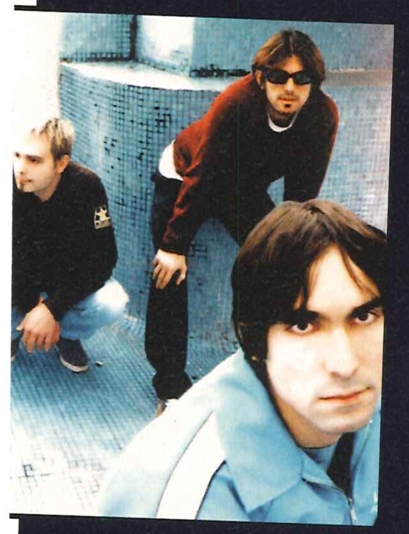
★ CÓMO MATAR AL PERRO DE TU VECINO

EL título de esta película encierra una pregunta que más de uno se habrá planteado alguna vez (generalmente en la cama, despierto a altas horas de la madrugada). El actor y director Kenneth Branagh protagoniza esta comedia junto a la impresionante Robin Wright Penn. El guión, te lo puedes imaginar.

★ DETOX

Stallone vuelve al cine. Su próxima película va a ser "Detox", un thriller en el que el intérprete de Rocky da vida a un policía que, tras perder a su mujer, acaba convirtiéndose en un alcohólico. La única solución es ingresar en una clínica de desintoxicación, pero cuando llega allí se topa co[n] una serie de crímenes que, obviamente, ya sabemos a quién le va a tocar investigar.

EXTRA
Australian Blonde



Australian Blonde regresa con "Extra", un álbum que sigue la línea que ya marcaron en su anterior trabajo.

Además, el disco hace unos guiños multimedia que, sin duda, agradecerán los seguidores del grupo: incorpora una pista en el CD ROM que incluye los dos videoclips rodados en Nueva York (ciudad en la que también se mezcló el álbum y donde el grupo aprovechó para ofrecer dos conciertos en Coney Island Hall y Browny).

Australian Blonde ha contado en la grabación con la colaboración de nombres de primera fila en el panorama musical: la atinada producción de Paco Loco, las mezclas de John Agnello (responsable del sonido de grupos como Lemonheads, Red Kross o Dinosaur Jr.) y la masterización de Greb Calbi (Brian Eno, Bob Dylan, Rolling Stones), etc.

"Extra" tuvo como adelanto "Drew and Cheri", donde se mezclaban las reminiscencias californianas con un sonido contundente (por cierto, como cara B se marcaron una versión muy especial de "My Way", idea que también tuvieron Los Piratas y que les sirvió para realizar la banda sonora a un anuncio de TV).

Ahora, Australian Blonde está dando una extensa gira por todo el país, y presenta su nuevo single, "Cool Dive".

WILLENIUM
Will Smith

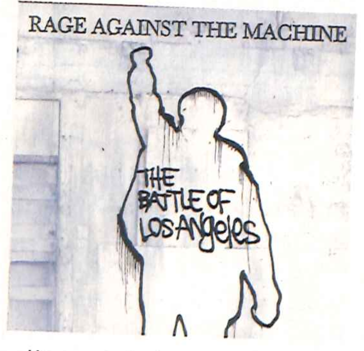
El mismo humor del que hace gala el ‹rchiconocido Will Smith en la pantalla ‹ueda plasmado en su peculiar manera de ‹ntender la música.

En "Willenium" te espera un estilo a ‹ase de divertidos scratches o parrafadas ‹ignas del más enrevesado trabalenguas, ‹ue unidos al toque diferenciador de cada ‹laboración, hacen que la escucha no ‹caiga ni un sólo momento.



La diversión comienza por el single "Will ‹", y continúa con "La fiesta", un tema que supone un acercamiento de Will a ‹ moda latina. Además, este Men in Black ha contado con la colaboración de ‹mbres con tanta solera como Michael Jackson o Steve Wonder, lo que hace ‹ su nuevo álbum un trabajo digno de ser escuchado y requeteescuchado

The Battle of Los Angeles
Rage Against the Machine





Un repertorio de rock, rap y música alternativa es lo que te ofrece Rage Against the Machine, un grupo que nunca puede pasar desapercibido.

El cuarteto acaba de editar "The Battle of Los Angeles", su tercera contribución al panorama musical desde que formaran la banda, allá por 1991. Su primer single "Guerrilla Radio", está sonando a diestro y siniestro.

HERE COMES THE BRIDE
Spin Doctors



"Here Comes The Bride" es el nuevo disco de los Spin Doctors, que regresan al primer plano de la actualidad después de tres años inactivos.

En este nuevo trabajo, los doctores mas cañeros que hay sobre la faz de la Tierra nos recetan un álbum cargado de buenas canciones y sorprendentes toques rítmicos. La variedad musical que ofrecen es tal, que son capaces de beber de las fuentes del jazz, funk, pop, rap y los ritmos latinos, y mezclarlos en el mismo corte con una naturalidad pasmosa.

Us and Us Only
The Charlatans

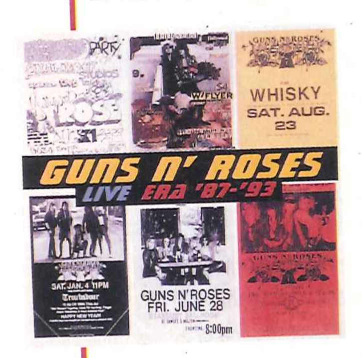
Son pocos los grupos que pueden permitirse el lujo de tomarse un año sabático y regresar después a la cima. Sin embargo, el grupo británico The Charlatans es distinto.

Ahora han vuelto con un nuevo disco bajo el brazo, "Us And Us Only", un trabajo que destaca sobre todo por su variedad, para que cada cual pueda elegir su tema preferido.

Sin embargo, dada su calidad, seguro que tu opción favorita cambiará una y otra vez durante la primera semana que lo escuches.

Guns N' Roses

Live Era 87-93



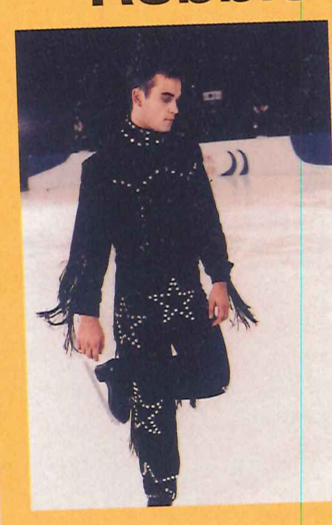
Por fin, y tras haber paseado con orgullo el estatus de ser la banda de rock más importante del planeta, Guns N´Roses inicia un proceso de reanimación.

Han pasado varios años desde aquellos días triunfales, y tal vez como señal de que algo nuevo ha comenzado, se edita ahora "Live Era 87-93". Este recopilatorio recoge temas grabados en distintos conciertos celebrados en París, Londres, Las Vegas, Nueva York, Méjico y Tokio. Son 21 canciones que cubren toda la carrera del legendario grupo de Los Angeles, registrados en vivo y en directo en su época de mayor apogeo.

Aquí nos reencontramos con la inimitable voz desgarrada de Axel Rose sonando en clásicos como "Patience", "Sweet Child" o "Welcome to the Jungle". Y, por supuesto, no puede faltar su genial versión del clásico "Knocking on Heavens Door".

She's the One/ It's Only Us

Robbie Williams

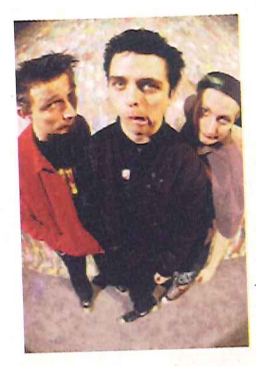


Robbie Williams ya ha superado los dos millones de discos vendidos con su segundo álbum, "I've been expecting you".

El single "She´s the One/ It´s only Us", que se colocó en noviembre en el primer puesto de las listas inglesas, seguro que te gusta por varios motivos: por lo bien que suena, por la vacilada del señorito Williams haciendo de patinador en el vídeo, y porque sirve de banda sonora para el anuncio de Dreamcast "Buoy" (el de los chavales en la playa).

nimrod

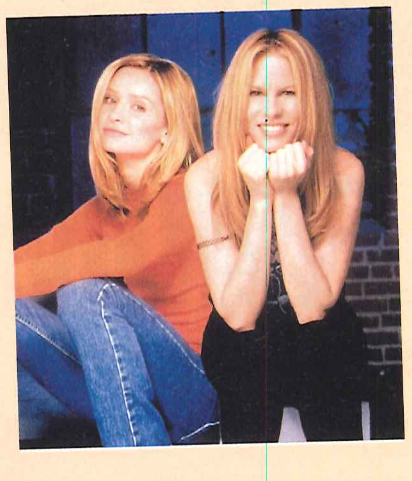
Green Day



En los últimos años, Green Day se ha establecido como el grupo líder de una nueva generación, tanto de músicos como de oyentes, y más de 15 millones de discos vendidos lo atestiguan. Ahora vuelven con "Nimrod", su tercer y esperado álbum, donde demuestran que siguen evolucionando sobre lo que han hecho hasta el momento. El álbum tiene 19 temas que reafirman la categoría del grupo como uno de los más potentes de los años noventa, desde la explosión de "Jinx/Haushinka" al sonido acústico de "Good Riddance", pasando por "Hitchin´A Ride", su primer single.

Heart and Soul: New Songs from Ally McBeal

Vonda Shepard



Si te perdiste la primera colección de canciones de la popular serie de televisión "Ally McBeal", aquí tienes ya a la venta la segunda entrega.

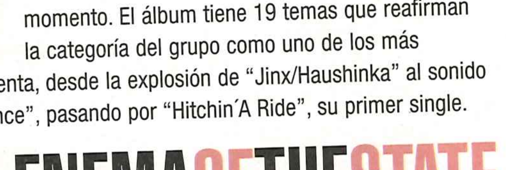
El disco está interpretado por la cantante y compositora Vonda Shepard, e incluye divertidas versiones de clásicos del rock y el soul de los 60, así como composiciones propias.

El primer single del nuevo álbum se llama "Baby Don´t you break my heart" y es un tema compuesto por Vonda y cantado a dúo con Emily Saliers.

Otras canciones a destacar son "Read your mind" o "This is crazy now", y como sobresaliente entre las versiones que incluye el disco, hay que destacar la adaptación del clásico del pop-soul "To Sir with love", que Vonda interpreta junto a Al Green.

A lo largo del próximo año, Vonda Shepard interpretará todas estas canciones, viejas y nuevas, para sus ya numerosos seguidores en una gira de conciertos por Estados Unidos y Europa (sin olvidarnos de ese pequeño bar sin nombre en un sótano vigilado por los ojos de millones de telespectadores en cada capítulo de la serie).

ENEMA OF THE STATE



182-Blink

Masturbación, comportamiento infantil y chistes un tanto anormales. Son algunas "lindezas" de un estilo que ha puesto a 182-Blink en lo mas alto de las listas de éxitos. "Enema of the State", el nuevo disco del trío añade una visión más madura, que planta cara a los temas que afectan a la sociedad moderna.

Grabado entre enero y marzo de este año en San Diego, su ciudad natal, el nuevo trabajo de este peculiar trío cuenta con canciones tan contundentes como "What´s My Age Again", "Going Away to College" o "All the Small Things".

AGENDA

CONCIERTO

The Smashing Pumpkins



Con las notas del espléndido álbum "Mellon Collide and The Infinite Sadness" todavía resonando en nuestros oídos, The Smashing Pumpkins visitan nuestro país en un único concierto para demostrar porqué son uno de los grupos de culto del momento.

MADRID:* *Sala La Riviera. 16 de enero.

CERTAMEN

Imaginarock 2000



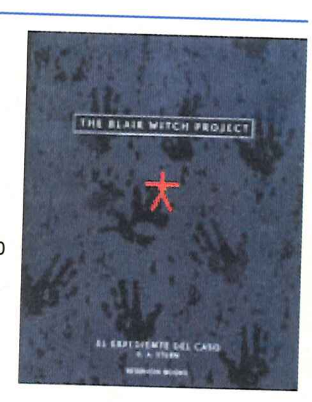
Cadena 100, la Sociedad General de Autores y Editores (SGAE), y la Sociedad de Artistas, Intérpretes o Ejecutantes (AIE) han convocado "Imaginarock 2000", un proyecto presentado por Coca Cola que tiene como fin el descubrimiento y promoción de nuevos autores e intérpretes de música popular (rock, pop, fusión, canción de autor, etc.).

Si quieres más información, puedes visitar la siguiente dirección en Internet:

www.imaginarock.com

LIBROS

The Blair Witch Project: El Expediente del caso



Tras el éxito de la película en todo el mundo, ahora la editorial Grijalbo Mondadori nos trae esta novela, que narra la investigación del caso de la Bruja de Blair por el periodista D.A. Stern, en colaboración con el detective privado Buck Buchanan. Un libro especialmente recomendado para los que no tuvieron suficiente con el miedo que pasaron en el cine.

Autor:* *D.A. Stern.

Editorial:* *Grijalbo Mondadori.

AVENTURA

Sector No Limits Team



Los amantes del riesgo tienen la oportunidad de convertirse en el primer miembro español del Sector No Limits Team, el único equipo del mundo dedicado exclusivamente a los deportes extremos.

Si consideras que tienes lo que hay que tener para presentarte a las pruebas de selección, lo único que debes hacer es descolgar tu teléfono y llamar al 93 495 55 22, o bien consultar las bases en la siguiente dirección de Internet:

www.sectornolimits.com

CONCIERTO

Pet Shop Boys



Los "chicos de la tienda de mascotas" son ya unos veteranos en esto del pop electrónico, pero con su espléndido último álbum, "Nightlife", han dejado claro que siguen estando en forma. Puedes comprobarlo en su gira por nuestro país:

- ***SAN SEBASTIÁN.* *Auditorio Kursaal. 16 de enero.***
- ***GRANADA.* *Palacio de los Deportes. 18 de enero.***
- ***MADRID.* *Palacio de los Deportes. 19 de enero.***
- ***VALENCIA.* *Velódromo Luis Puig. 20 de enero.***
- ***BARCELONA.* *P. de los Deportes. 21 de enero.***

ENCUESTA



Queremos saber tu opinión para hacer una revista totalmente a tu medida. Cuéntanos lo que piensas sobre Dreamcast y sobre nuestra revista. Si tienes unos minutos, responde a estas preguntas y envíanos el cuestionario (o una fotocopia) por correo a la siguiente dirección: HOBBY PRESS; Apdo. Correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. INDICANDO EN EL SOBRE: Encuesta DREAMCAST. También puedes rellenar la encuesta on line por Internet en la dirección http:// 212.163.20.42/DREAMCAST/Encuesta

TU CONSOLA

1. ¿Con qué consola o consolas juegas habitualmente? ________

2. ¿Cuántas horas juegas a la semana? ________

3. Si tienes una Dreamcast, ¿Te has conectado a través de ella a Internet?
   - ❑ Sí
   - ❑ Todavía no
   - ❑ No creo que lo haga.

4. ¿Cuántas personas utilizan tu consola (contándote a ti)? ________

5. ¿Vas a comprarte otra consola próximamente?
   - ❑ Sí, una ________
   - ❑ No

LA REVISTA

6. ¿Cómo descubriste la revista?
   - ❑ Por el suplemento que se dió con Hobby Consolas y Micromanía
   - ❑ Por una publicidad
   - ❑ En el quiosco
   - ❑ Por un amigo
   - ❑ Otro ________

7. En general, ¿qué te ha parecido la revista?
   - ❑ Muy bien
   - ❑ Bien
   - ❑ Regular

8. ¿Y el CD?
   - ❑ Muy bien
   - ❑ Bien
   - ❑ Regular

9. ¿Qué te parecen las secciones de la revista?
   (3: Muy interesante
   2: Bien
   1: Poco interesante)
   - Panorama (pág. 6) ________
   - Previews (pág. 22) ________
   - Guía Compras (pág. 36) ________
   - Novedades (pág. 44) ________
   - Zona Abierta (pág. 71) ________
   - Internet (pag. 72) ________
   - Guías y Trucos (Pág. 76) ________
   - Generación Dreamcast (Pág. 90) ________
   - Concursos ________

10. ¿Qué temas te gustaría que comentásemos en Generación Dreamcast?
   (3: Muy interesante
   2: Bien
   1: Poco interesante)
   - Música ________
   - Cine ________
   - Vídeo ________
   - TV ________

11. ¿Qué tipos de juegos te gustan más?
   (3: Muy interesante
   2: Bien
   1: Poco interesante)
   - Deportivos ________
   - Aventuras ________
   - Velocidad ________
   - Acción ________
   - Plataformas ________
   - Lucha ________
   - Otros ________

12. ¿Cuántas personas han leído este ejemplar de la revista, contándote a ti? ________

13. ¿Qué otras revistas compras casi siempre, al menos 6 veces al año? ________

14. ¿Qué otras revistas compras de vez en cuando? ________

INTERNET

15. ¿Cuántas horas a la semana, aprox, te conectas a Internet?
   - ❑ No me conecto
   - ❑ Unas ____ horas.

16. ¿Para qué temas crees útil Internet?
   - ❑ No me parece útil
   - ❑ Para jugar on line
   - ❑ Para contactar con otros usuarios de Dreamcast
   - ❑ Para averiguar trucos y soluciones
   - ❑ Para obtener información de los juegos.
   - ❑ Otros: ________

DATOS PERSONALES

17. Edad: ________

18. ❑ Hombre ❑ Mujer

19. ¿Cuál es tu principal ocupación?
   - ❑ Estudio ❑ Trabajo
   - ❑ Ambas

20. ¿Cuáles son tus aficiones, además de las consolas?
   - ❑ Ir al cine ❑ Leer
   - ❑ Ver TV ❑ Oir música
   - ❑ Las recreativas
   - ❑ Internet
   - ❑ Hacer deporte
   - ❑ Otras: ________

BUZÓN DE SUGERENCIAS

¿Qué mejorarías, quitarías, ampliarías? Cuéntanos tu punto de vista. Queremos conocerlo.

____

Si quieres entrar en el sorteo de un televisor de 14", indica aquí tu nombre y dirección. Estos datos son absolutamente confidenciales. No se utilizarán para mailings propios ni ajenos. Te rogamos que sólo nos envíes una encuesta, para evitar duplicación de datos. Gracias.

Nombre: ________

Apellidos ________

Calle: ________

Localidad: ________

Población: ________

C. Postal: ________

Teléfono: ________

RECIBE EN CASA LA REVISTA OFICIAL DREAMCAST

Suscríbete

un año a Revista Oficial Dreamcast™

y consigue un 25% de descuento

12 números ~~11.700~~

por sólo 8.775 Ptas.

ahorrate casi 3.000 Ptas.

Y además

- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.
- La recibirás cómodamente en tu casa.

Envíanos tu solicitud de suscripción

- **Por correo:** la tarjeta de la derecha no necesita sello.
- **Por teléfono:** llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.
- **Por fax:** Envíanos el cupón al número 902 12 04 47
- **Por correo electrónico:** en la dirección e-mail: suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

CAMPEONATO EUROPEO
DE VELOCIDAD SONIC

CON





Españolitos como tú me duran 1 minuto 26,4 segundos.



¿Estás preparado para enfrentarte al resto de Europa desde el salón de tu casa? ¿Eres lo bastante rápido como para convertirte en el Campeón de Europa de Sonic, y ganar una consola Dreamcast, diseñada especialmente para la ocasión? Presentamos el Campeonato Europeo de Velocidad Sonic. Bájate una pista especial Reebok desde la página principal de Sonic e intenta ser el primero en recoger todas las zapatillas. Envía tu récord y comprueba regularmente tu clasificación en la tabla. Visita Dreamarena o la página principal de Sonic Adventure para más información sobre las bases de este campeonato.

La promoción finaliza el 14 de enero del 2000. 1 minuto y 26 segundos = 1 internet beat.

www.dreamcast-europe.com • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492



